NeoTOKYO 29
Love Monster + Speed Racer + Priest/Planet Blood + Naruto

MANGÁS em HOLLYWOOD
Dragon Ball! Evangelion! Akira! Tudo isso de carne e osso!

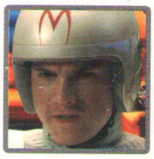
EXCLUSIVO!
100
páginas de muita informação

NeoTOKYO

A SUA REVISTA DE ANIMÊ E MANGÁ

NARUTO

A traição de KONOHA!



Speed Racer
A série animada!
O mangá!
O filme!

Especial
A função social dos mangás e dos animês!

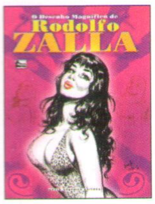
NÚMERO 29 - PREÇO R$ 6,90
ISSN 1809-1784

Guia de LIVROS DE DESENHOS

Se você que estudar desenho pra valer e quer investir no tema com maior profundidade, destacamos aqui uma série de livros que vão atender as suas necessidades artísticas em diferentes quesitos.

GUIA OFICIAL DC COMICS
Autores: Denny O'Neil e Klaus Janson
Formato: caixa com dois livros em p/b com 144 págs. cada | Capa dura
Preço: R$ 139,00 (a caixa com os dois volumes)

A mais importante coleção de livros que ensinam a desenhar super-herois lançada no Brasil chama-se **Guia Oficial DC Comics**, que trata de desenhos e roteiros. Trata-se de uma caixa com dois livros, que são vendidos juntos. O artista de Batman, **Klaus Janson**, assina o livro de **Desenho**. O escritor de Batman, **Denny O'Neil**, assina o livro de **Roteiros**. Janson e O'Neil sabem tudo sobre a criação de quadrinhos. E o que é mais importante, sabem ensinar.
Estas obras esmiúçam o modo de se fazer quadrinhos de super-heróis como **Batman**, **Superman**, **Lanterna Verde** e outros. Esta caixa supre as necessidades de profissionais, estudantes e aficionados que queiram entender os mecanismos de produção de uma das maiores editoras do mundo.

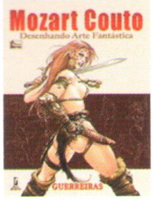


O DESENHO MAGNÍFICO DE RODOLFO ZALLA
Formato: 21 x 28 cm | 48 páginas em p/b
Preço: R$ 16,90

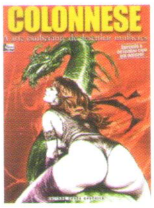
Trata-se de uma edição de luxo com dezenas de aulas de desenho, que servem tanto para os iniciantes quanto para os mais experientes. Além disso, o álbum pode ser encarado como um portfólio do autor, tamanha a categoria das ilustrações. Na edição, **Rodolfo Zalla**, que é um dos grandes responsáveis pela introdução da linguagem das histórias em quadrinhos nos livros escolares, revela muitos de seus segredos profissionais, tudo muito bem explicado, passo a passo. Há dicas para desenhar utilizando diversos materiais, em várias gramaturas de papel, com lápis, crayon, lápis-carvão, esferográfica, bicos-de-pena e pincéis. E mais: os segredos dos retoques com guache, panos manchados de tinta, dedos borrados, arranhões de gilete e outros macetes que o autor desenvolveu ao longo de anos de experiência.

DESENHANDO ARTE FANTÁSTICA
Autor: Mozart Couto
Formato: 21 x 28 cm | 36 páginas em p/b
Preço: R$ 16,90

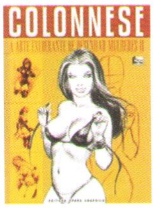
Com seu álbum **Desenhando Arte Fantástica, Mozart Couto** revela como desenhar a figura de ação com grande maestria. Mesmo aqueles que já sabem os princípios básicos no domínio do lápis irão se deleitar com o modo eficaz com que o mestre concebe seus dragões, monstros, guerreiros e belas mulheres. Os ensinamentos quanto à construção anatômica e luz-e-sombra são formidáveis. Assim como suas dicas sutis que ensinam demais!
Em seu segundo volume, **Desenhando Arte Fantástica 2: Guerreiras, Mozart Couto** apresenta inúmeras dicas e informações preciosas para quem deseja desenhar as mais belas mulheres guerreiras, para aqueles que querem aprimorar seu desempenho com o grafite e o nanquim.



DESENHANDO ARTE FANTÁSTICA 2: GUERREIRAS
Autor: Mozart Couto
Formato: 21 x 28 cm | 52 páginas em p/b
Preço: R$ 16,90

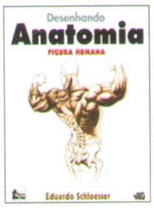


A ARTE EXUBERANTE DE DESENHAR MULHERES – VOLUME 1
Autor: Eugênio Colonesse
Formato: 21 x 28 cm | 52 páginas p/b
Preço: R$ 16,90



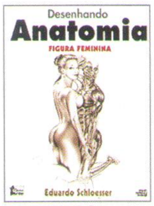
A ARTE EXUBERANTE DE DESENHAR MULHERES – VOLUME 2
Autor: Eugênio Colonesse
Formato: 21 x 28 cm | 52 páginas p/b
Preço: R$ 19,00

Há poucos anos, era muito difícil aprender a desenhar figuras femininas corretamente. Agora ficou fácil. O mestre do quadrinhos adultos, **Eugênio Colonnese** criou dois livros que mudou de vez essa história. São eles: **A Arte Exuberante de Desenhar Mulheres – Volume 1** e **A Arte Exuberante de Desenhar Mulheres – Volume 2**. Com esses livros você aprende a desenhar as mais belas mulheres com o traço de um dos maiores profissionais de quadrinhos do Brasil, o professor **Eugênio Colonnese**, o criador da sedutora vampira **Mirza**. Seus quadrinhos ficarão muito mais interessantes após conferir as dezenas de aulas magistrais apresentadas por Colonnese.

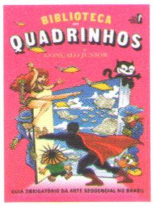


DESENHANDO ANATOMIA – FIGURA HUMANA
Autor: Eduardo Schloesser
Formato: 21 x 28 cm | 52 páginas em p/b | Capa cartonada
Preço: R$ 16,90

O excepcional anatomista **Eduardo Schloesser** transmite com muita facilidade os segredos de como desenhar de forma direta e simplificada a figura de anatomia bem feita. Ensinando tudo sobre a musculatura da figura masculina, **Desenhando Anatomia – Figura Humana** é uma edição dividida em seções que analisam todo o corpo do homem. E apresenta cenas de impacto onde os músculos analisados são postos em ação.
A figura feminina em ação, é o tema do segundo álbum do artista. Valorizando ângulos difíceis e a musculatura, **Desenhando Anatomia – Figura Feminina** vem sanar uma deficiência no setor de publicações do gênero. O livro traz a descrição da estrutura óssea e muscular, proporções, dinâmica e perspectiva do corpo feminino, mais regras básicas para desenhá-lo de maneira correta, com a didática de um autêntico especialista.



DESENHANDO ANATOMIA – FIGURA FEMININA
Autor: Eduardo Schloesser
Formato: 21 x 28 cm | 52 páginas em p/b | Capa cartonada
Preço: R$ 19,00



BIBLIOTECA DOS QUADRINHOS
Autor: Gonçalo Junior
Formato: 16 x 23 cm | 352 páginas p/b | Capa dura
Preço: R$ 59,00

Uma lenda diz que quase nada se escreveu sobre quadrinhos no Brasil. **Gonçalo Junior** prova que ocorreu o contrário. Ele assina o livro **Biblioteca dos Quadrinhos**, uma edição de luxo, onde o autor reuniu mais de 700 obras que falam dos quadrinhos. Este livro apresenta resenha, capa e ficha técnica, editora, formato, número de páginas, código ISBN e a disponibilidade no mercado de cada obra analisada.
Biblioteca dos Quadrinhos é dividido em nove partes: livros exclusivamente sobre quadrinhos; os que falam de quadrinhos (com pelo menos um capítulo a respeito); obras que falam de cartuns, caricaturas, charges e animação; álbuns com ensaios; romances que vieram dos comics e vice-versa; revistas especializadas e fanzines, além de dicas de sites e blogs.

Todos os livros aqui recomendados podem ser adquiridos na loja COMIX BOOK SHOP,

COMIX

na Al. Jaú, 1998, Cerqueira César, São Paulo, SP, CEP 01420-002, fones (11) 3088-9116 e 3083-2142
e-mail: loja@comix.com.br

Conheça outras obras pelo site:

www.comix.com.br

mercado editorial

Editor: Junior Mendes Fonseca **Projeto Gráfico:** Usina de Artes **Diagramação:** Letícia Brum **Escaneamento e Tratamento de Imagens:** Evandro Toquette **Coordenadora de Produção:** Amaruk Seta **Redação:** René Ferri

Número 29, ISSN 1809-1784

Atenção: Ninguém está autorizado a se credenciar para eventos e/ou entrevistas em nome da Neo Tokyo. Somente seu diretor e editor são responsáveis por pautar seus colaboradores.

DIBRA
NOVA ESCALA
www.escala.com.br

Av. Profª Ida Kolb, 551, Casa Verde, CEP 02518-000, São Paulo (SP), Brasil Tel.: +55 (11) 3855-2100 Fax: +55 (11) 3951-7313 Caixa Postal: 16.381, CEP 02599-970, São Paulo, SP, Brasil

EDITORIAL - Diretor: Sandro Aloísio **Pré-impressão:** Cíntia Karina dos Reis **Produção:** Fernanda de Macedo Alves Guedes e Rosana Ascenção **Revisão:** Patrícia de Fátima Santos, Mariana Gois e Marcela Pereira

PUBLICIDADE publicidade@escala.com.br - Zélia Oliveira, Jairo Ivo, Rogério Marcondes, Cleber Oliveira, Adriana Siqueira Leal (tráfego) Fax: +55 (11) 3855-2132

COMUNICAÇÃO: Patricia Filgueira **Assessora de imprensa:** Júlia Furquim

VENDAS DE REVISTAS E LIVROS
Tel: +55 (11) 3855-1000 sacweb@escala.com.br

ATACADO – REVISTAS E LIVROS
Tel: +55 (11) 4446-7060 atacado@escala.com.br

CENTRAL DE ATENDIMENTO
Tel.: +55 (11) 3855-1000 Fax: +55 (11) 3857-9643
atendimento@escala.com.br

EDIÇÕES ANTERIORES
Ao preço da última edição em banca
Tel. +55 (11) 3855-1000 Fax +55 (11) 3855-9643
atendimento@escala.com.br

DISTRIBUIÇÃO NACIONAL COORDENADA PELA PRÓPRIA EDITORA.

RESPONSABILIDADE COM O MEIO AMBIENTE
A revista Neo Tokyo é impressa com emissão zero de poluentes.
OCEANO

IMPRESSÃO E ACABAMENTO
Oceano Indústria Gráfica Ltda.

Nós temos uma ótima impressão do futuro

Muitas novidades chegando!

O mercado de animês e mangás está em constante mudança e reformulação, sempre procurando maneiras de atingir novos públicos e, claro, manter os atuais. Quanto aos animês, as mudanças estão ocorrendo timidamente no país, a TV aberta investe pouco e apenas algumas emissoras pagas prestigiam o segmento, é o caso do Animax que não pára de adquirir novos animês. A tendência é que haja uma melhoria nessa situação. Já nos mangás, podemos concluir que as coisas estão indo bem e só tendem a crescer, tamanha a quantidade de títulos que estão sendo anunciados. Atentos a tudo isso, nós da NT estamos pensando em novas seções e outros meio de interatividade, por isso, caso tenha alguma idéia, reclamação, sugestão, não deixe de entrar em contato conosco.

Nesta NT, graças à tendência atual de transformar obras japonesas em filmes, trazemos duas matérias imperdíveis, a primeira sobre o clássico e amado Speed Racer, que acaba de ganhar uma versão para o cinema, e a outra é uma matéria que analisa justamente essa propensão de se fazer adaptações de mangás/animês para as telas grandes. Vale a pena conferir.

Naruto não poderia ficar de fora e preparamos uma matéria especial que começa a contar um dos fatos mais importantes da série, que é a traição de Konoha, fase onde ocorrem fatos que irão definir os rumos da série e de muitos personagens importantes. Temos ainda uma entrevista exclusiva com os criadores dos quadrinhos Planet Blood e Priest, os shoujos Love Monster e Kimi Wa Peto, entre outros.

Não acabou, apresentamos uma matéria que analisa a função social dos animês e mangás, além de nossas seções fixas que todos adoram!

Junior Mendes Fonseca – Editor Responsável
junior@animepro.com.br

>> IMPERDÍVEL!

MAISON IKKOKU
Trata-se de mais um mangá de uma das mangakás mais bem sucedidas da história dos quadrinhos japoneses: Rumiko Takahashi. Maison é uma história simples e singela, que eleva seus personagens, transformando-os em verdadeiros ícones, usando de situações e humor típicos da autora da obra. Na **NT 28.**

POKÉMON ANO 10
Aqueles que pensam que a série continua naquele mesmo (e tedioso) estilo do "Ash conhece um novo Pokémon, a Equipe Rocket tenta roubá-lo e o herói os faz decolarem" podem se preparar, a história teve uma grande (e agradável) mudança... Na **NT 28!**

FALE COM A NT!

POR CARTA
Caixa Postal 16.381 - CEP: 02599-970 – São Paulo (SP)

POR E-MAIL
neo@animepro.com.br

Atenção!
►**Desenhistas** e **Fanzineiros**: Saibam mais detalhes na seção "Fan Gallery" e enviem seus trabalhos para divulgação nas páginas da **Neo Tokyo**.

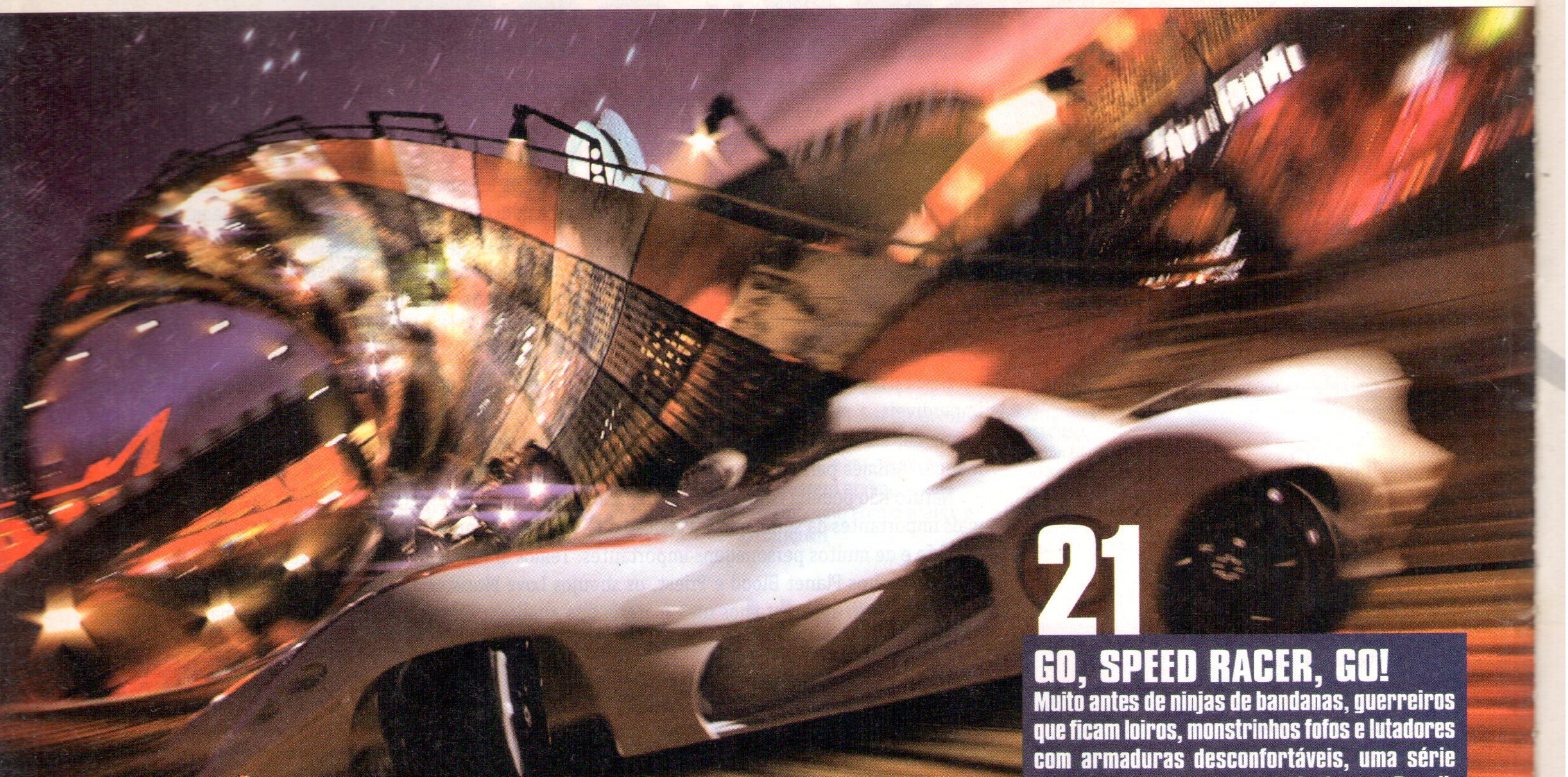
NA INTERNET

- Acesse nosso hotsite através do Anime Pró – www.animepro.com.br. Lá, você confere informações sobre os números anteriores, material extra e muito mais!
- Acesse também a comunidade da Neo Tokyo no Orkut, criada por nossos queridos leitores: www.orkut.com/Community.aspx?cmm=8129942

Todos os personagens e suas respectivas imagens apresentados nesta publicação têm os seus direitos reservados aos seus respectivos proprietários; sendo, portanto, utilizados apenas para efeito de divulgação e resenha.

"A principal característica da felicidade genuína é a paz, a paz interior." Dalai Lama

índice >>>>>>



21

GO, SPEED RACER, GO!

Muito antes de ninjas de bandanas, guerreiros que ficam loiros, monstrinhos fofos e lutadores com armaduras desconfortáveis, uma série fez um sucesso sem precedentes no Brasil. Speed Racer foi o primeiro grande sucesso do Japão aqui no país e abriu caminho para muitas outras séries. Agora, com o filme live-action nos cinemas, o corredor e seu fiel veículo Mach 5 estão na boca do povo e prometem deixar os outros filmes comendo poeira.

05 – Animê Pró Insider

O que é destaque no www.animepro.com.br.

16 - Naruto! A traição de Konoha!

26 – Love Monster
Amor, corvos, lobos, medusas e vampiros em uma escola como você nunca leu em um shoujo mangá. “Love Monster” vai ao encontro do gosto dos leitores que apreciam humor, erotismo e muito romance, além de um traço atraente.

36 – Ark Angels
Shem, Hamu e Japheth são três irmãs de outro mundo que usam seus poderes para salvar todos os animais em extinção. No momento, seu trabalho consiste em salvar os seres da Terra e enfrentar o que e quem estão causando a destruição do planeta. Enquanto isso, elas tentam passar despercebidas como simples colegiais, nem que para isso tenham que sofrer os mesmos problemas que elas...

44 - Direto da Coréia
Uma entrevista exclusiva com dois profissionais super-reconhecidos na Coréia e no mundo, são eles Hyung Min-Woo (de Priest) e Kim Tae-Hyung (de Planet Blood).

56 - Kimi Wa Petto
Quem não queria um bichinho de estimação assim?

60 – Especial:
Qual a função social dos mangás e dos animês?

06 – Caixa Postal
08 – Fan Gallery
10 – Mural
76 – Coleção
77 – Model Sheet
78 – Curiosidades
80 – Fan Gallery
81 – Ensino Básico NT
82 – Dublagem
83 – Play (Letra)
84 – Play
86 – Live Action
88 – Cosplay
92 – Fanfic/Conto
94 – SHOP
96 – Nippon
98 – Ronins

Review: *As matérias com o “selo” Review visam apresentar obras desconhecidas do grande público e, dependendo das solicitações dos leitores, podem ganhar futuramente matérias mais completas.*

Anime Pró *Insider*

Fórum Anime Pró está de volta!

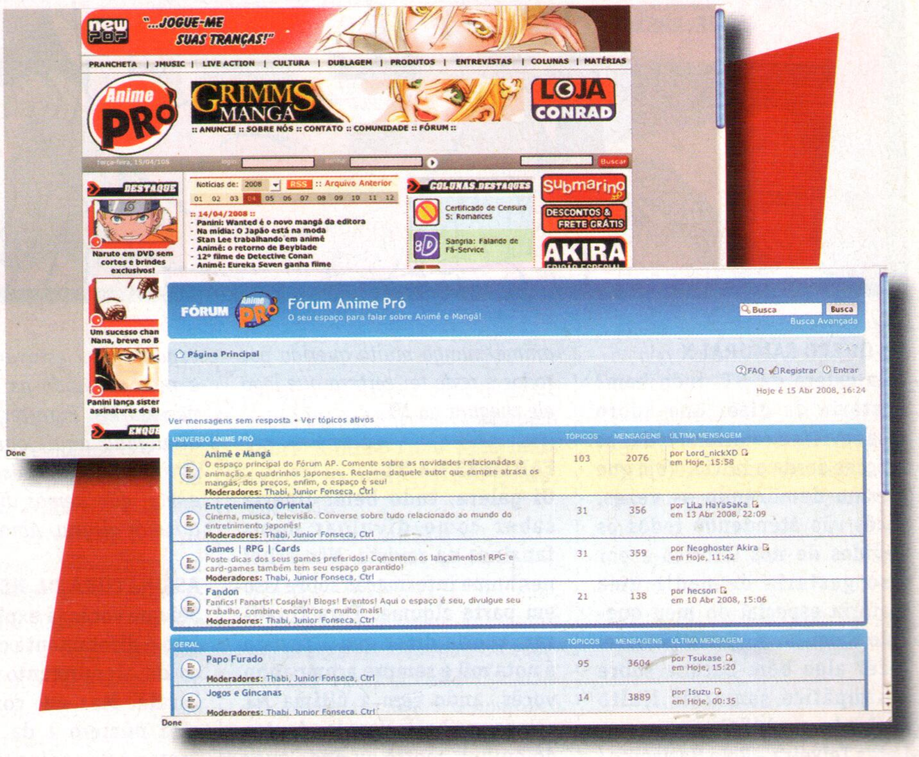
Depois de um período em manutenção e outro de testes, o Fórum Anime Pró finalmente está de volta para a alegria dos fãs de animês e mangás que adoram manter contato e fazer novas amizades com pessoas de gostos semelhantes.

O fórum é dividido em vários canais, há espaço para quem curte conversar sobre música oriental, mangás e animês, games e RPG e até um local para aqueles que adoram mostrar seus trabalhos (desenhos, histórias e muito mais). Para a alegria da galera, há ainda o fórum geral, onde é possível discutir sobre qualquer coisa, e também um espaço só para jogos e gincanas, um local perfeito para fazer amizades e se divertir.

Claro que o tema principal do Fórum Anime Pró são os animês e mangás e por lá as discussões (sempre saudáveis) rolam soltas. É possível conversar sobre as últimas novidades no Brasil e no mundo, além de fazer comentários sobre os últimos lançamentos, fazer reclamações, entre outras coisas. Há ainda a oportunidade de interagir com os editores e outros representantes das principais editoras do país, já que o Fórum Anime Pró sempre foi considerado um importante meio de interação entre as empresas do ramo e seus consumidores.

Nos próximos meses haverá muitas novidades, como um canal dedicado exclusivamente à Neo Tokyo e também à editora NewPOP, ambas ligadas diretamente ao site Anime Pró.

Não perca tempo e realize já seu cadastro, o acesso é totalmente gratuito. Acesse www.animepro.com.br/forum. NT


new POP
"...JOGUE-ME SUAS TRANÇAS!"
PRANCHETA | JMUSIC | LIVE ACTION | CULTURA | DUBLAGEM | PRODUTOS | ENTREVISTAS | COLUNAS | MATÉRIAS
Anime PRÓ
GRIMMS MANGÁ
LOJA CONRAD
:: ANUNCIE :: SOBRE NÓS :: CONTATO :: COMUNIDADE :: FÓRUM ::
Buscar
DESTAQUE
Notícias de: 2008
RSS
:: Arquivo Anterior
01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12
COLUNAS DESTAQUES
Submarino
DESCONTOS & FRETE GRÁTIS
AKIRA
FÓRUM
Busca
Busca Avançada
Página Principal
FAQ
Registrar
Entrar
Ver mensagens sem resposta • Ver tópicos ativos
Done

Naruto em DVD sem cortes e brindes exclusivos!

Um sucesso chan

Nana, breve no B

Panini lança sister

assinaturas de Bi

:: 14/04/2008 ::

- Panini: Wanted é o novo mangá da editora
- Na mídia: O Japão está na moda
- Stan Lee trabalhando em animê
- Animê: o retorno de Beyblade
- 12º filme de Detective Conan
- Animê: Eureka Seven ganha filme

Certificado de Censura S: Romances

Sangria: Falando de Fã-Service

Fórum Anime Pró

O seu espaço para falar sobre Animê e Mangá!

Hoje é 15 Abr 2008, 16:24

UNIVERSO ANIME PRÓ	TÓPICOS	MENSAGENS	ÚLTIMA MENSAGEM
Animê e Mangá O espaço principal do Fórum AP. Comente sobre as novidades relacionadas a animação e quadrinhos japoneses. Reclame daquele autor que sempre atrasa os mangás, dos preços, enfim, o espaço é seu! **Moderadores:** Thabi, Junior Fonseca, Ctrl	103	2076	por Lord_nickXD em Hoje, 15:58
Entretenimento Oriental Cinema, musica, televisão. Converse sobre tudo relacionado ao mundo do entretnimento japonês! **Moderadores:** Thabi, Junior Fonseca, Ctrl	31	356	por LiLa HaYaSaKa em 13 Abr 2008, 22:09
Games | RPG | Cards Poste dicas dos seus games preferidos! Comentem os lançamentos! RPG e card-games também tem seu espaço garantido! **Moderadores:** Thabi, Junior Fonseca, Ctrl	31	359	por Neoghoster Akira em Hoje, 11:42
Fandon Fanfics! Fanarts! Cosplay! Blogs! Eventos! Aqui o espaço é seu, divulgue seu trabalho, combine encontros e muito mais! **Moderadores:** Thabi, Junior Fonseca, Ctrl	21	138	por hecson em 10 Abr 2008, 15:06

GERAL	TÓPICOS	MENSAGENS	ÚLTIMA MENSAGEM
Papo Furado **Moderadores:** Thabi, Junior Fonseca, Ctrl	95	3604	por Tsukase em Hoje, 15:20
Jogos e Gincanas **Moderadores:** Thabi, Junior Fonseca, Ctrl	14	3889	por Isuzu em Hoje, 00:35

AP no Orkut!

Acesse a comunidade do Anime Pró no Orkut:
www.orkut.com/Community.aspx?cmm=117602

Os preferidos do site

ANIMÊ
1º - Naruto
2º - Death Note
3º - Cavaleiros do Zodiaco
4º - Bleach
5º - Love Hina

MANGÁ
1º - Naruto
2º - Karekano
3º - Death Note
4º - Hunter X Hunter
5º - Gantz

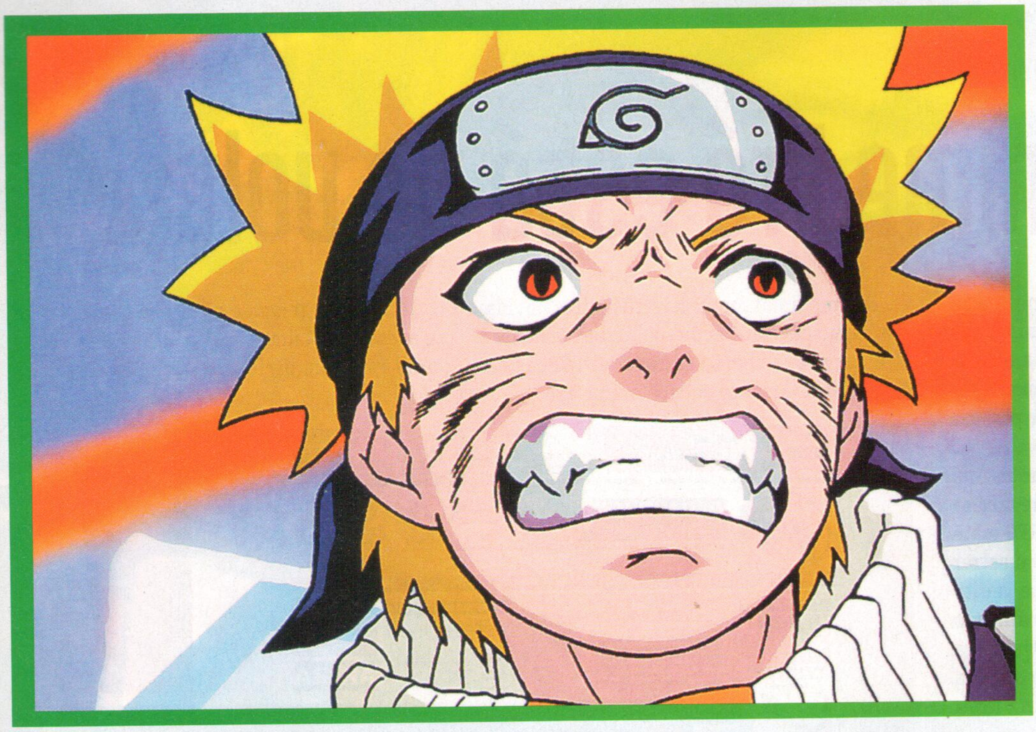
→ **Acesse nosso fórum:** www.animepro.com.br/forum

Atenção: a redação da revista tem total liberdade para editar o conteúdo de cartas e e-mails por motivo de espaço. Outro aviso importante é que, caso não queira seus dados divulgados, avise-nos na própria mensagem.

Este espaço é seu! Aqui, vamos divulgar os fãs que querem entrar em contato com outras pessoas, clubes, sites e muito mais. Críticas, elogios e sugestões também têm seu espaço garantido.

Nossos endereços!

NEO TOKYO
Caixa Postal 16.381
CEP: 02599-970 – São Paulo (SP)
Ou mande um e-mail para nosso endereço eletrônico:
neo@animepro.com.br



EU QUERO SAMURAI X

Fala galera da NT, tudo bem? Gostaria de dizer que adoro essa revista e coleciono todas as edições desde o início. Vejo que mesmo demorando às vezes, vocês vão atendendo todos os pedidos de nós leitores e por isso gostaria de pedir uma matéria especial do meu querido Samurai X. Seria possível fazer algo bem bacana sobre o simpático samurai? Muito obrigado por tudo!

Lucas Teixeira – Belo Horizonte/MG

Oi, Lucas, é muito gratificante ver que nossos amigos continuam ao nosso lado desde a primeira edição, isso prova que mais do que conquistar novos leitores, estamos ativando nossos fiéis companheiros. Como você mesmo disse, às vezes demoramos devido à quantidade de pedidos, mas sempre tentamos trazer para nossas páginas as matérias que vocês nos pedem. Samurai X é um animê/mangá muito querido por todos e pode ter certeza que logo ele chegará na NT.

FANZINES NA NT

Oi galera, tudo bem? Queria saber como divulgar meus fanzines na revista. Não achei nenhuma informação sobre isso em parte alguma! Para finalizar, queria dizer que a revista é nota mil e sempre acompanho vocês, ando com a última NT sempre na bolsa para ler dentro do ônibus, metrô ou onde quer que eu esteja.

Luciene Sampaio Lima – São Paulo/SP

Poxa, Luciene, ficamos felizes em ler sua mensagem, mas deixa-me fazer uma correção: "última" não, tá? Porque a revista não vai acabar tão cedo, risos. Diga sempre "a mais recente". Bom, respondendo sua dúvida, a NT sempre trouxe um espaço fixo para divulgação dos fanzines, mas os próprios fanzineiros (que sempre pedem espaço) não estavam ajudando e nem enviando as informações necessárias. Para ter seu fanzine divulgado aqui, basta mandar as informações mais a capa por e-mail que iremos divulgar, com a maior alegria. Abração!

ASSINATURA DA NEO TOKYO

Sei que vocês já explicaram que isso é diretamente com o serviço de atendimento da Editora Escala. Mas eu, como leitura e fã número 1 da Neo Tokyo gostaria de pedir a mobilização de todos os leitores da revista junto à Escala para que seja criado o sistema de assinatura da revista. Vamos lá galera, se nós, os leitores não mostrarmos que há vontade de assinar a revista, eles nunca pensarão a respeito. Vamos pegar nossas placas, enviar e-mails e ligar na editora pedindo agora a assinatura! É isso, aê!

Maria Juliana Freitas – Salvador/BA

Não precisamos adicionar mais nada, né? Se vocês realmente querem isso, não deixem mesmo de participar. Para saber como manter contato com a Editora Escala procure na página do Expediente.

MAIS NARUTO

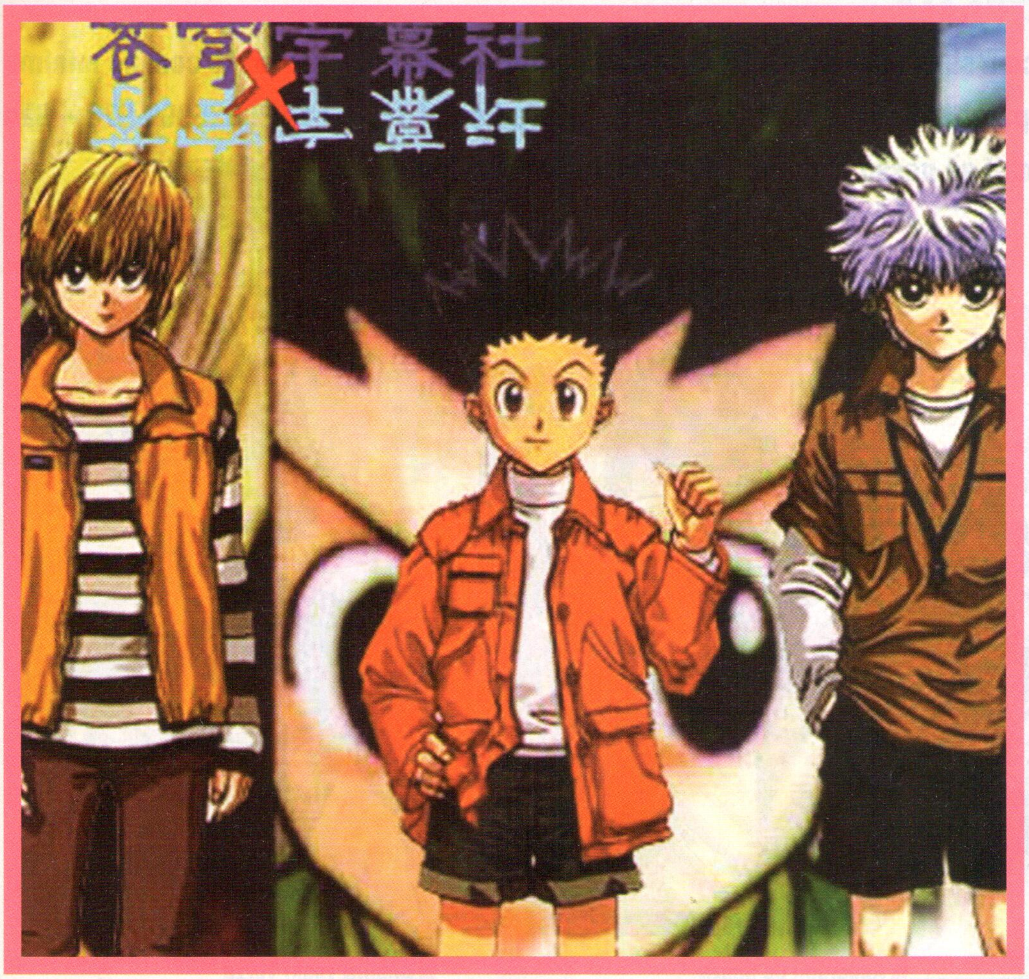
Oi, pessoal dessa redação que tanto adoro. Gostaria de dizer que estou curtindo muito a NT e queria implorar que vocês aumentassem o número de páginas dedicadas a Naruto. Eu adoro essa série e a conheci graças a vocês, e desde então não perco um episódio que passa no SBT (se bem que essa reprise já está enchendo o saco!). Vocês poderiam falar mais do que acontece nas próximas temporadas, não apenas sobre os guias de episódios e, sim, detalhando mais os acontecimentos.

Rafael Lemes S. de Moura – Belo Horizonte/MG

Oi, Rafael, tudo certo? Como todos já sabem, Naruto tem matéria garantida em todas as edições da NT pelo fato dela ser no momento a série mais famosa da atualidade, não apenas aqui no Brasil, mas no mundo todo. Os índices de audiência e as vendagens do mangá estão aí para comprovar isso. No entanto, não há motivos para aumentar o número de páginas dedicado à série, claro que, quando uma matéria exigir mais páginas, não pensaremos duas vezes. Pode deixar que vamos nos aprofundar mais, explicando melhor diversos acontecimentos das próximas temporadas da série.

FELICIDADE!

Gostaria de expressar minha alegria em ver uma materia sobre One Piece e Ergo Proxy. Só falta o Luffy na capa, mas nem tudo é perfeito, né? Por favor, façam uma matéria sobre



Blade – A Lâmina do Imortal, sobre mangakás e aumentem o espaço de cosplay. Obrigado por fazer esta revista tão legal.
Jeferson Alan Machado

HUNTER X HUNTER

Olá, galera da Neo Tokyo!!! Venho acompanhando essa revista pra lá de boa há muito tempo e gostei bastante da edição com uma matéria especial de Hunter X Hunter. Esse animê, junto a Naruto, forma minhas duas séries preferidas! Bom, eu queria fazer um pedido a vocês: o mangá de Hunter X Hunter está sendo publicado no Brasil pela JBC e eu queria pedir uma matéria sobre essa enorme estréia! Valeu gente, continuem com essa revista ótima que me faz ir à banca todos os dias atrás de uma nova edição!
Rafael Neves

Oi, Rafael, tudo certo? Você é um rapaz de ótimo gosto, heim? Bom, como você mesmo já citou, já tivemos uma matéria especial sobre Hunter X Hunter, mas isso não impede que a série volte às nossas páginas, ainda mais agora que há novidades relacionada à obra lá no Japão, né? Pode deixar, a idéia é fazer um texto especial voltado ao mangá, com muitas curiosidades e explicando melhor sobre essa demora para o lançamento de novos capítulos no Japão. Você irá adorar!

OI, GALERINHA DA NT!

É a primeira vez que eu escrevo para vocês e eu queria dizer que adoro a NT, é d+! As matérias que vocês fazem são incríveis, muito boas mesmo! Queria pedir para vocês escreverem sobre a Akatsuki (Naruto)! Eles são os melhores vilões que eu já vi. Outra coisa que eu queria pedir é uma matéria sobre Planet Survival e também sobre Ranma (não está mais sendo exibido?). Obrigada, por tudo!
Ana Carolina de Souza

Aninha, seja bem-vinda e espero que você escreva para nós mais vezes, tá? Pode deixar que vamos escrever, sim, uma matéria especial sobre essa famosa organização criminosa presente no animê e no mangá Naruto. Antes dela, uma matéria especial sobre a fase nova de Naruto, onde ele está mais velho — essa é a campeã de pedidos aqui na redação. Sobre Planet Survival, é uma série que apesar de ser pouco conhecida é muito legal. Ranma terá novas matérias na NT, fique de olho. Infelizmente, a série parou de ser exibida, sim, mas torcemos para que logo ela esteja de volta, assim como seu mangá! Estamos aí para tudo, OK?

EVENTOS

Atenção: para divulgar seu evento nas páginas da NT, é necessário o envio de todas as informações com pelo menos dois meses de antecedência. E fiquem sempre ligados aos sites dos respectivos eventos. Não nos responsabilizamos por alterações por parte da organização dos eventos divulgados.

Anime Friends 2008
São Paulo - SP
12, 13, 17, 18, 19 e 20 de Julho de 2008
www.animefriends.com.br/

No Orkut!

Acesse a comunidade da Neo Tokyo no Orkut, criada por nossos queridos leitores:
www.orkut.com/Community.aspx?cmm=8129942

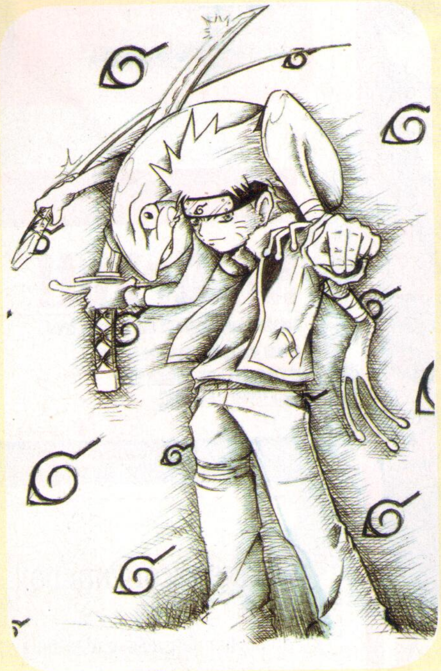
FANZINE RECOMENDADO!

GRAP

O nome da publicação é uma sigla — grafismo e poesia — e sua proposta é unir talentos emergentes do texto poético, e publicar seus trabalhos ilustrados com imagens geradas de técnicas mistas. Grafite e computação gráfica interagem com poesias assinadas por 12 poetas, neste primeiro número. Editada pelo jornalista Igor Ribeiro, GRAP se destaca entre as publicações independentes por sua alta qualidade gráfica e pela difusão de literatura e artes visuais; também conta com o apoio da Secretaria da Cultura de São Paulo.

>> DADOS:
(A/C **Unika Produções**)
- Formato: 15 x 22,5 cm
- 36 páginas (colorido)
- Endereço: Rua Conselheiro Furtado, 827, conj. 203 — São Paulo/SP CEP: 01511-000
- E-mail: grap@unikamedia.com

Ilustre nossas páginas com seus desenhos e faça parte da galeria enviando suas artes com no mínimo 15 cm de altura e 300 dpi para: NEO TOKYO – FAN GALLERY Caixa Postal 16.381 CEP: 025999-970 – São Paulo (SP) ou envie um e-mail ao nosso endereço eletrônico: gallery@animepro.com.br .

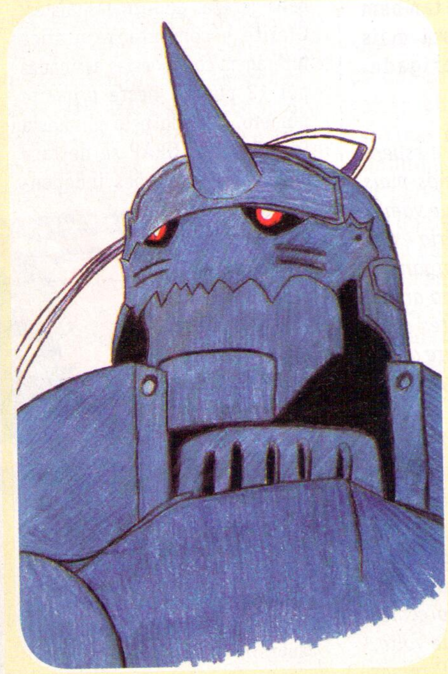


■ **Marcus Paulo Batista Neves**

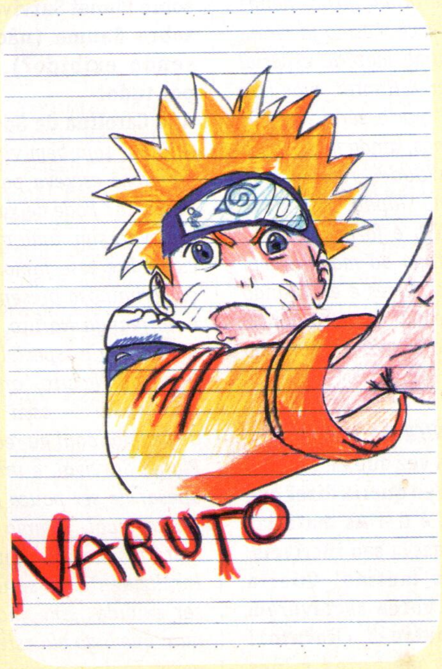
NARUTO SHIPPUUDEN
(BY AWVAS)

■ **Anderson de Souza**

■ **Débora Tsuki Tozze**

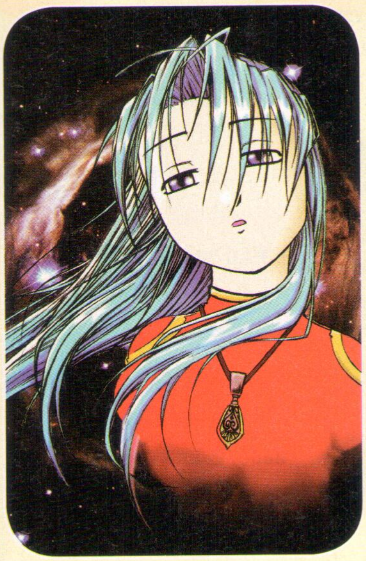


■ **Henrique Fett**



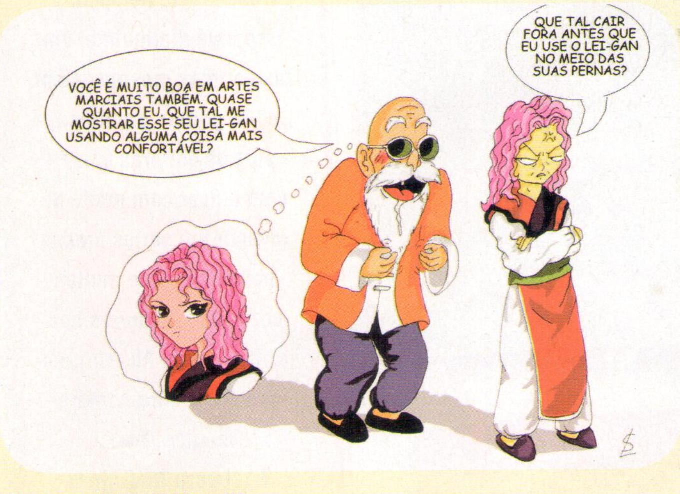
■ **Jessica Machado**

■ **Kay Keneth**

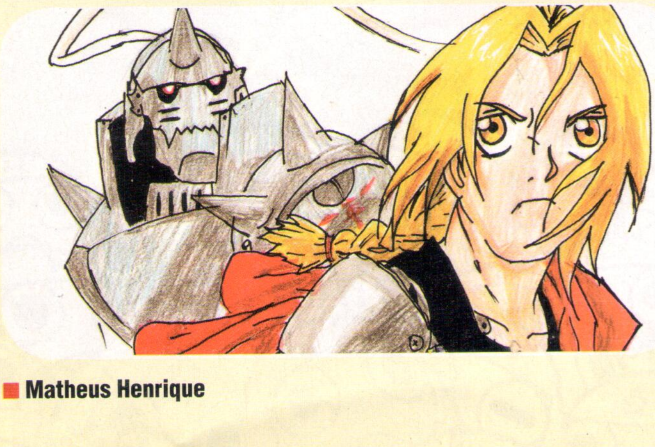


■ **Marcus Paulo Batista Neves**

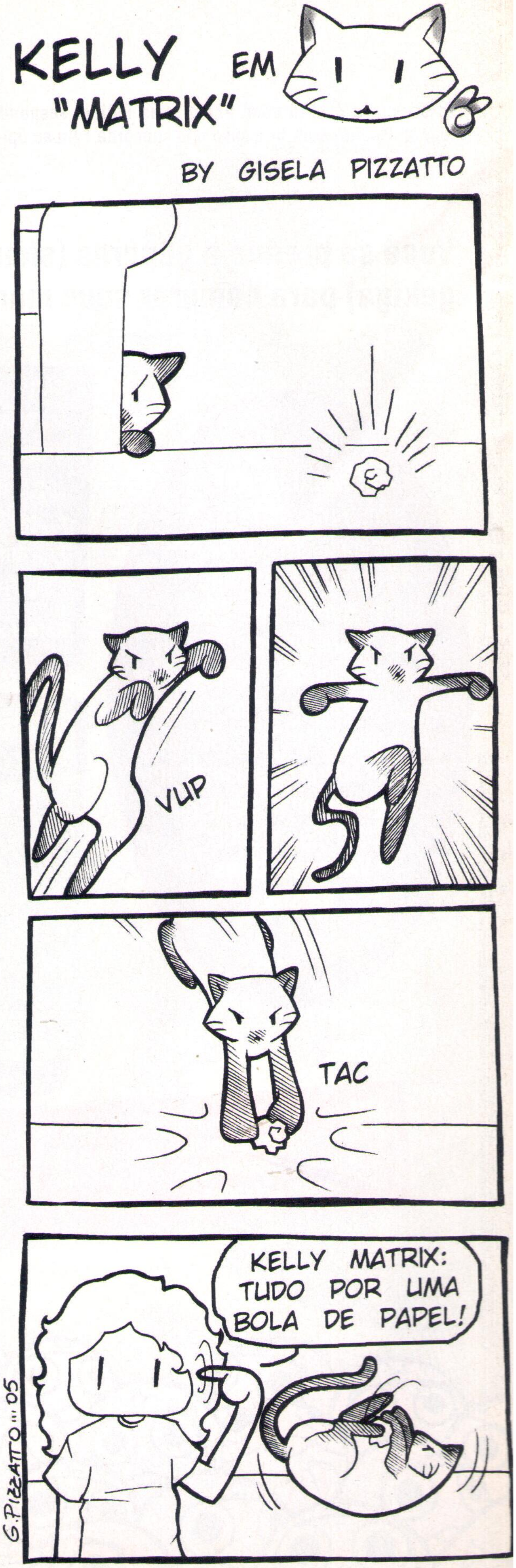
■ **SIlvia Haro**


VOCÊ É MUITO BOA EM ARTES MARCIAIS TAMBÉM. QUASE QUANTO EU. QUE TAL ME MOSTRAR ESSE SEU LEI-GAN USANDO ALGUMA COISA MAIS CONFORTÁVEL?
QUE TAL CAIR FORA ANTES QUE EU USE O LEI-GAN NO MEIO DAS SUAS PERNAS?

■ **Helena Stumpf Morelli**



■ **Matheus Henrique**


KELLY EM "MATRIX"
BY GISELA PIZZATTO
VUP
TAC
KELLY MATRIX: TUDO POR UMA BOLA DE PAPEL!
G.PIZZATTO...'05

Este espaço é para você expor suas idéias, respondendo a temas levantados por nossa redação. Participe, envie sua opinião para animepro@uol.com.br e caso não concorde com as opiniões dadas aqui, opine e discuta na nossa página no Orkut e em nosso Fórum.

TEMA DA PRÓXIMA EDIÇÃO:

Você esta satisfeito com a qualidade (tipo de papel, acabamento e outros detalhes mais técnicos) dos mangás disponíveis?

>> FÓRUM: www.animepro.com.br/fo
ORKUT: www.orkut.com/Community.aspx?cmm=117602

Você se prende a gêneros (shonen, shoujo, gekigá) para comprar seus mangás?

NORMALMENTE, sim, tenho certa preferência aos shoujos mangás porque é um tipo de história que me atrai bastante. Mas quando vejo um título novo nas bancas, independente de ser shoujo ou não, sempre dou uma chance. Caso não goste acabo presenteando um amigo ou então vendendo para algum sebo.
Vanessa Alves da Silva

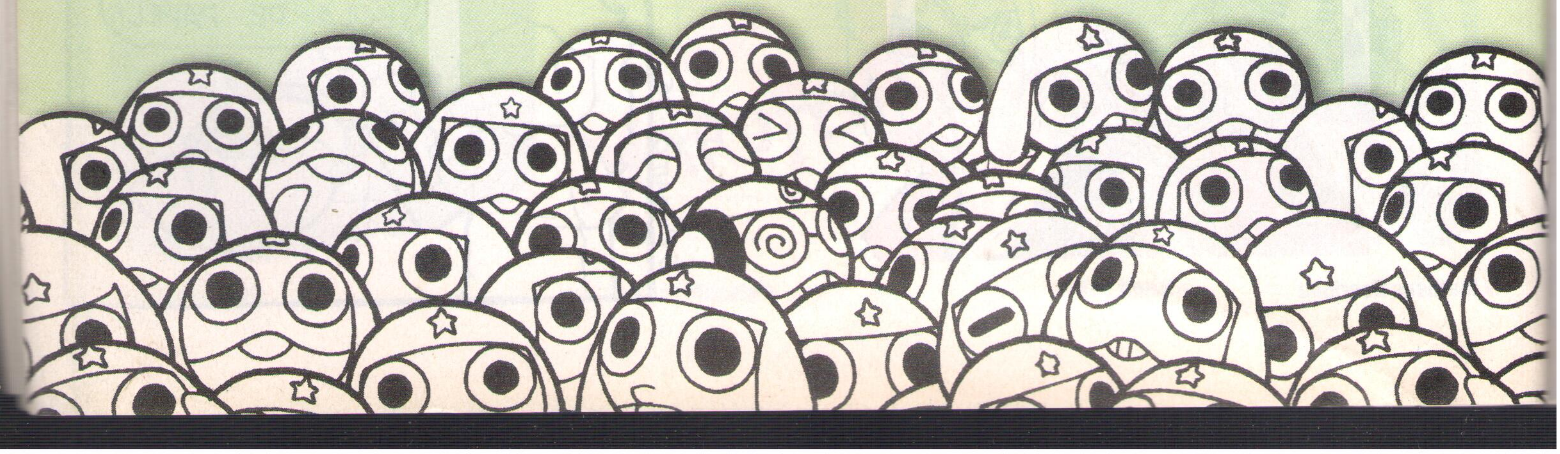
NÃO, EU COMPRO QUALQUER MANGÁ DESDE QUE ELE ME CHAME A ATENÇÃO PELA ARTE OU PELO ROTEIRO. ADORO SÉRIES SHONENS, MAS JÁ LI MUITOS SHOUJOS MARAVILHOSOS. TANTO QUE ATUALMENTE COLECIONO VÁRIOS DELES, COMO FURUBA E KAREKANO. PRA MIM, O IMPORTANTE É QUE A OBRA ME AGRADE E ME PRENDA POR ALGUMA QUALIDADE.

Rafael Silvano Freitas

PREFIRO obras mais adultas e até por isso os títulos que mais me atraem são os gekigás como Lobo Solitário e Musashi. Venho acompanhando também os mangás da Conrad voltados para as livrarias, como Adolf e Buda. Death Note também possui um enredo muito bem amarrado e me causou grande curiosidade. Shoujos mangás que já saíram por aqui nenhum me interessou, mas conheço alguns graças a Neo Tokyo que com certeza fariam parte da minha coleção.
Ezequiel dos Santos

NÃO apenas eu mas a grande maioria dos leitores de mangás no Brasil não fica presa aos títulos e sim, à popularidade. É uma pena, mas nós acabamos comprando um mangá mais pelo fato dele ser famoso ou não. Claro que com o crescimento de opções, isso está diminuindo um pouco, mas mesmo assim é um grande problema, pois as editoras começam a ficar com medo de investir em séries menos populares (que muitas vezes são melhores que as famosas). Ah, sim, eu sempre prefiro comprar shoujos, risos!
Lucimara Rodrigues

SIM, eu odeio shoujos mangás. Pra mim, todos eles são sempre uma mesmice, com dramas melosos e histórias fraquinhas. Os shoujos têm apenas uma qualidade que são os desenhos, mas no geral, os roteiros são sempre fracos e não chamam muito atenção.
Luan Teixeira Mendes



RPG
RPG divertido como você gosta!

NARUTO Tudo sobre as técnicas ninja avançadas

ALIEN VS. PREDADOR Estatísticas completas do monstro PredAlien

HERÓIS HUMANOS Guerreiro? Mago? Bárbaro? Idéias para todos os combos

STREET FIGHTER RPG Você jogou esse? Relembre aqui

Dragon Slayer
ROLE PLAYING GAME
www.dragonslayer.com.br

RPG JAPÃO

EXCLUSIVO! VISITAMOS A MAIOR LOJA ESPECIALIZADA EM TOKYO

NOVAS SEÇÕES! Notícias do Bardo • Background • Mestre da Masmorra

Nas bancas,
www.escala.com.br
ou (11) 3855-1000

As finais do Exame Chuunin e a TRAIÇÃO DE KONOHA

Por Matheus Peçanha

Naruto, como qualquer grande série que se preze, possui os denominados "arcos", divisões da história em uma cronologia, seguidas de ações que compõem a trama da série. Dentre os diversos arcos presentes na obra, um dos mais importantes são as finais do Exame Chuunin, evento que precede a invasão de Konoha pelos ninjas da aldeia oculta do Som e da Areia, marco fundamental para o desenrolar da série.

Durante os episódios (e capítulos, caso estejamos usando como base o mangá) somos apresentados ao drama de Naruto, garoto órfão que tinha como sonho se tornar um poderoso ninja. Após todas as peripécias que todos nós já estamos cansados de saber, a série toma fôlego com a primeira grande aventura do ninja e sua equipe, que ocorre no País da Névoa. Depois de tais acontecimentos, a série entra na fase dos exames Chuunin, que são provações para qualificar os mais poderosos ninjas treinados pelas Aldeias aliadas, e dar-lhes uma nova graduação. Após duas difíceis fases, onde os ninjas enfrentaram uma pressão psicológica na forma de uma prova escrita e tensões na Floresta da Morte, local onde ocorrera a segunda fase, os ninjas restantes se vêem prestes a iniciar a última parte do exame, e assim se destacarem como merecedores da graduação.

Vai começar a pancadaria!

Um dos fatores mais importantes que procedem as finais do Exame Chunin é o ocorrido com Sasuke durante a segunda fase: o ninja enfrenta o vilão Orochimaru, antigo guerreiro de Konoha que havia traído a Aldeia e acaba por amaldiçoar Sasuke, prometendo-lhe poder infinito caso Sasuke se juntasse a ele. A tenta-

ção de Sasuke tem início logo que ele recebe a "mordida" de Orochimaru, que deposita no jovem não só seu poder, mas sua cobiça desenfreada por mais força. Veremos mais adiante como essa mesma cobiça consumirá Sasuke, levando-o a sucumbir e tendo como única vontade na vida a sua esperada vingança.

Dentre todos os poderosos ninjas, apenas alguns resistiram até as finais, onde os ninjas lutarão entre si a fim de mostrar aos jurados seu poderio, e dessa maneira se graduarem. A primeira luta que ocorre é entre Naruto e Neji Hyuga. Um mês antes, após a batalha nas preliminares entre Hinata e Neji, Naruto havia jurado pelo sangue de sua amiga que iria derrotar o oponente, já que ele ridicularizara Hinata, alegando que ela não passava de uma fraca, sem caráter.

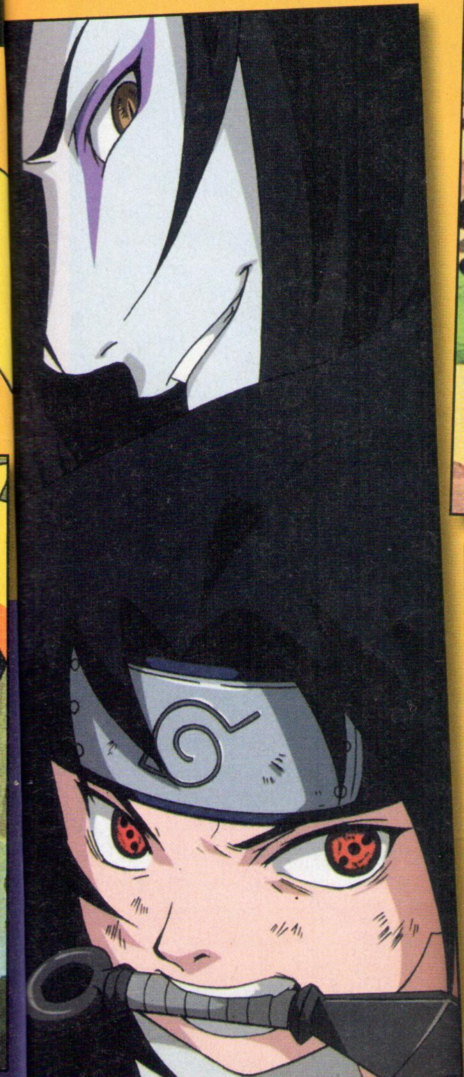
Após uma sucessão de atrasos, que inclui a tentativa de Naruto e Konohamaru de pegarem atalhos e dessa forma chegar mais cedo no estádio, o jovem ninja acaba por chegar a tempo. Lá, ele encontra seu oponente, e a primeira luta é iniciada. Dentre as fortes características da série Naruto como um todo está o grande número de personagens e como são desenvolvidos pelo autor da série. Kishimoto, autor do mangá no qual o animê é baseado, criou para cada protagonista e antagonista da série uma complexa história, a fim de explicar minuciosamente as personalidades de seus personagens. E em Neji Hyuga é possível perceber claramente tal estudo detalhado.

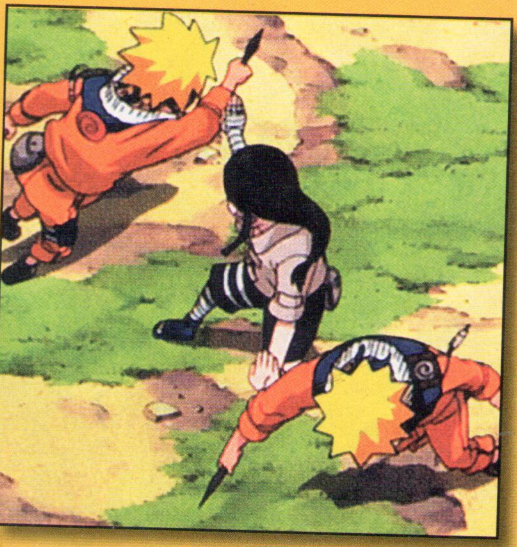
Naruto contra Neji – Verdades Reveladas!

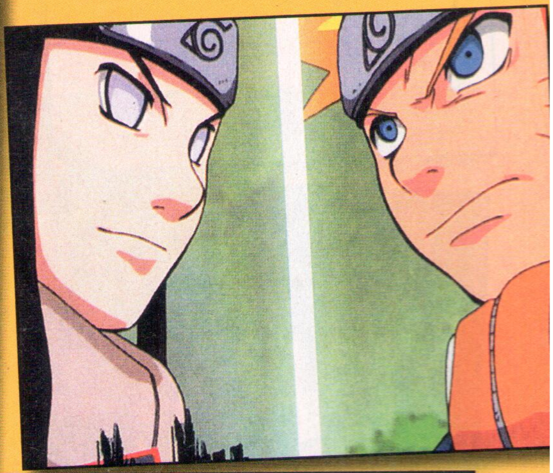
Até aquela batalha, Neji possuía apenas uma verdade na vida: a de que o futuro de todas as pessoas é certo, e que nada que elas façam pode mudar isso. Segundo o ninja, no mundo existiam dois tipos de pessoas: as privilegiadas e aquelas que tentavam a todo custo um lugar à sombra, embora sem sucesso. E é nesse segundo caso que o ninja se via. Membro de uma famosa família de guerreiros, Neji sempre se mostrara um verdadeiro prodígio nas artes ninjas. Porém, seu clã possuía uma característica única: ele era dividido em duas "famílias", uma principal e outra secundária.

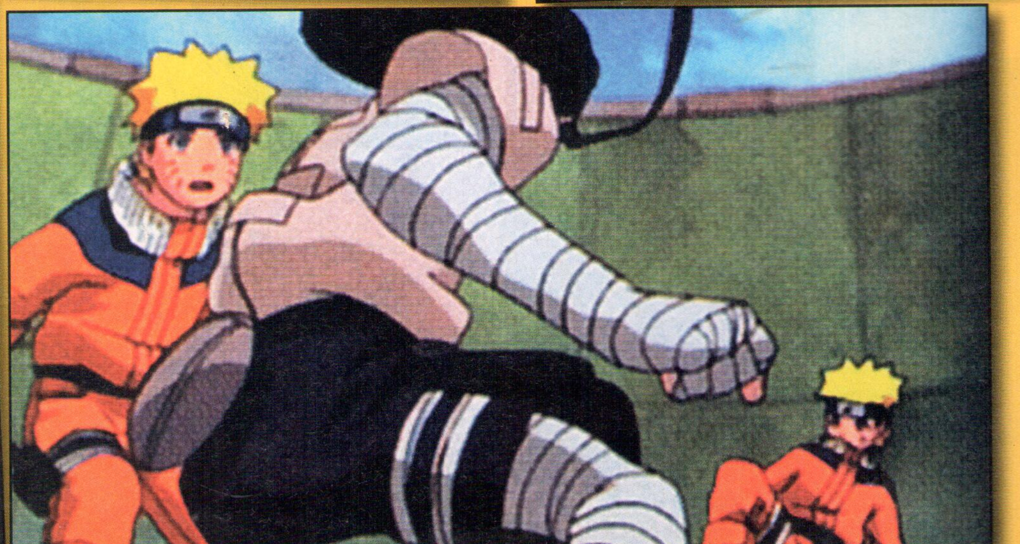
> "Neji sempre se mostrara um verdadeiro prodígio nas artes ninjas. Porém, seu clã possuía uma característica única: ele era dividido em duas "famílias", uma principal e outra secundária."

Segundo essa hierarquia, a família principal seria aquela que comandava e que possuía como subordinada a família secundária, que deveria fazer de tudo pra manter a ordem do clã Hyuga e levar adiante as poderosas habilidades herdadas por sua linhagem de sangue. Como era esperado, Neji era pertencente ao clã secundário, e vira desde pequeno que por tal fato, todas as suas vontades eram deixadas de lado, e seu futuro, por mais que ele se esforçasse, seria certo: nada lhe restaria além de uma vida de servo à família principal.

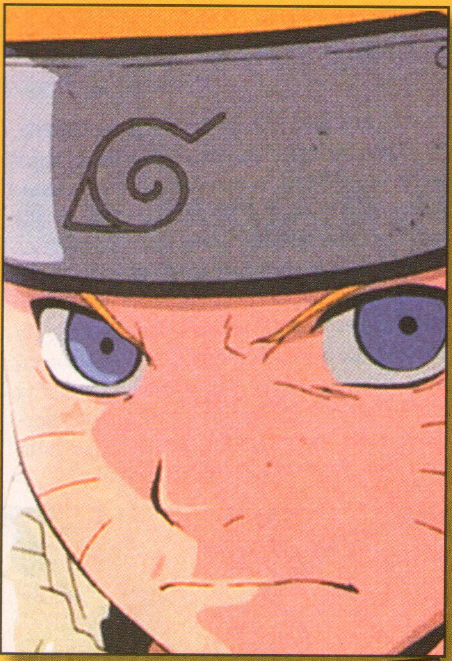








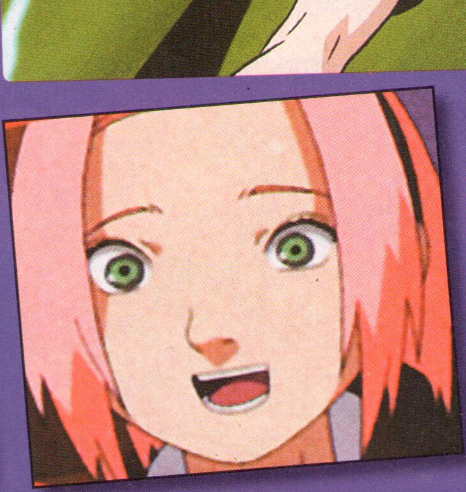
> "Como Rock Lee, Naruto acreditava que realmente existiam prodígios, mas que o real valor de um guerreiro é aquele adquirido por meio do trabalho duro."



Segundo essa hierarquia, a família principal seria aquela que comandava e que possuía como subordinada a família secundária, que deveria fazer de tudo pra manter a ordem do clã Hyuga e levar adiante as poderosas habilidades herdadas por sua linhagem de sangue. Como era esperado, Neji era pertencente ao clã secundário, e vira desde pequeno que por tal fato, todas as suas vontades eram deixadas de lado, e seu futuro, por mais que ele se esforçasse, seria certo: nada lhe restaria além de uma vida de servo à família principal.

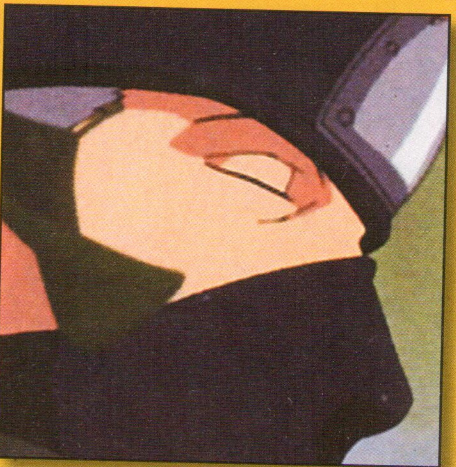
Na batalha das preliminares, Neji já havia demonstrado grande ódio em relação à família principal durante uma luta contra sua prima Hinata, que ocupava lugar elevado na hierarquia, e desta maneira era vista como uma ninja de classe superior. E mesmo após a insistência de Naruto, e uma súbita determinação por parte de Hinata, Neji continuou a acreditar fielmente em sua metodologia de vida.

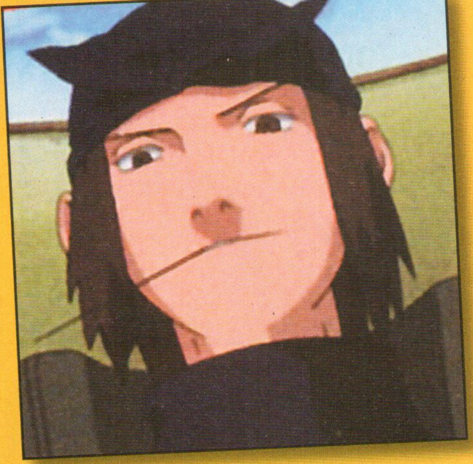
Porém, no final dos exames, Naruto se vê cara a cara com aquele que possuía um pensamento de vida totalmente contrário ao seu: como Rock Lee, Naruto acreditava que realmente existiam prodígios, mas que o real valor de um guerreiro é aquele adquirido por meio do trabalho duro. E quando a batalha tem início, percebemos que no plano de fundo existe mais que uma mera batalha de técnicas ninjas: há uma batalha ideológica, onde cada um dos guerreiros quer provar seu ponto de vista e mostrar a seu inimigo a perspectiva como o mundo deveria ser visto.

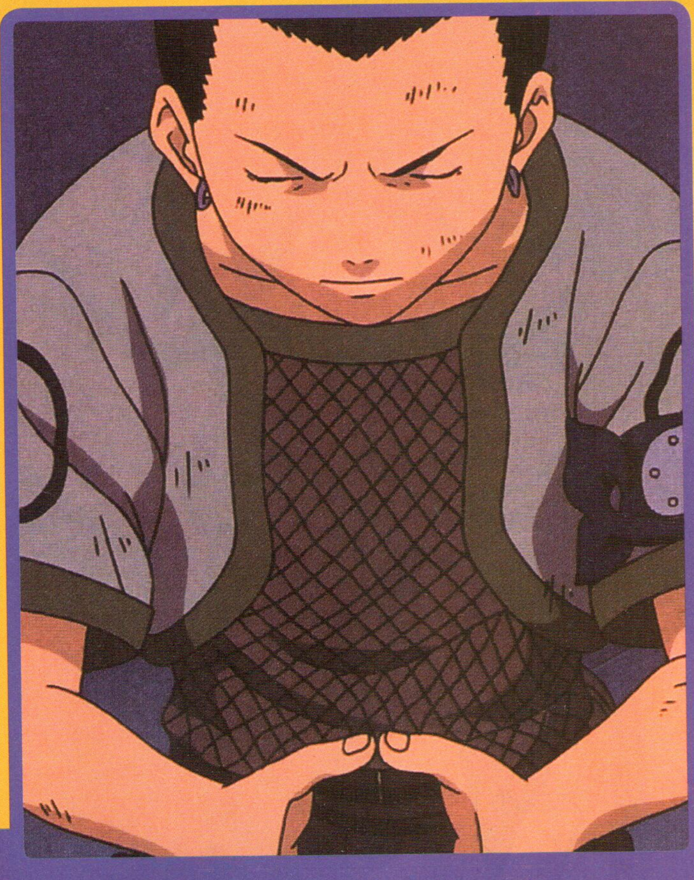


Duas das mais poderosas técnicas de toda a série são mostradas na luta entre Naruto e Neji: tratam-se do Jutsu do Clone das Sombras e do Byakugan. A batalha até então equilibrada, mostra as fortes habilidades de cada ninja ressaltando, no final, o fortíssimo chakra da Raposa de Nove Caudas, que Naruto consegue liberar e acaba a lhe favorecer em sua vitória contra o membro do clã Hyuga. A vitória inesperada de Naruto surpreende a todos os que assistiam à luta, já que era dada quase como certa a vitória do garoto prodígio Neji.

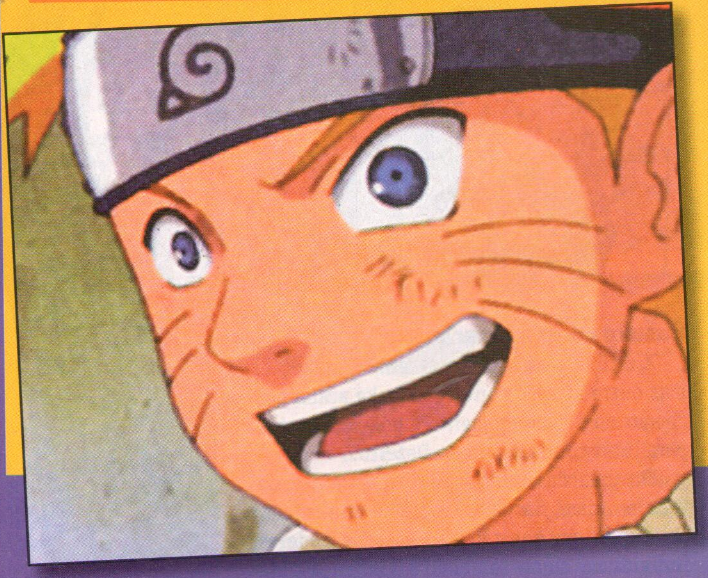
Após a luta, o tio de Neji e chefe da família principal do clã Hyuga acaba por contar toda a verdade a seu sobrinho. Toda a raiva que o mesmo possuía pelo clã devia-se ao fato de seu pai ter se suicidado quando Neji era ainda muito jovem. A verdade, porém, é que ele havia se sacrificado para salvar a vida de seu irmão, o então chefe do clã Hyuga que corria sério risco de vida. O pai de Neji, dessa forma, havia por si só se doado por toda sua família e seu legado, agindo como um verdadeiro herói. Após pedir desculpas de joelhos a seu sobrinho, o chefe do clã Hyuga percebe a honestidade do jovem Neji, e lhe mostra que qualquer um pode ser poderoso, contanto que queira isso.







"Embora com estilos e técnicas distintas, tanto Shikamaru quanto Temari se parecem em diversos aspectos, o que levou o autor a criar uma espécie de casal entre estes dois personagens."

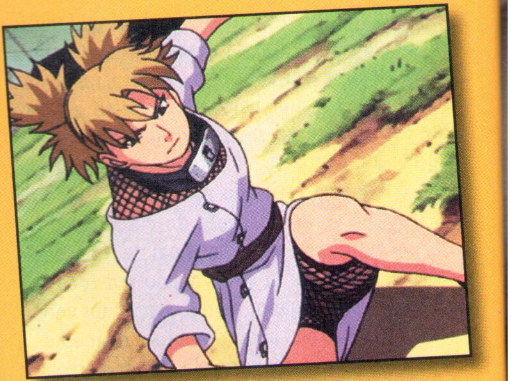


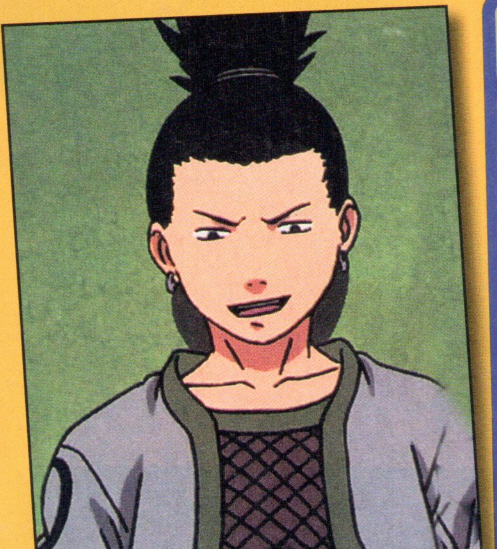
A próxima batalha...

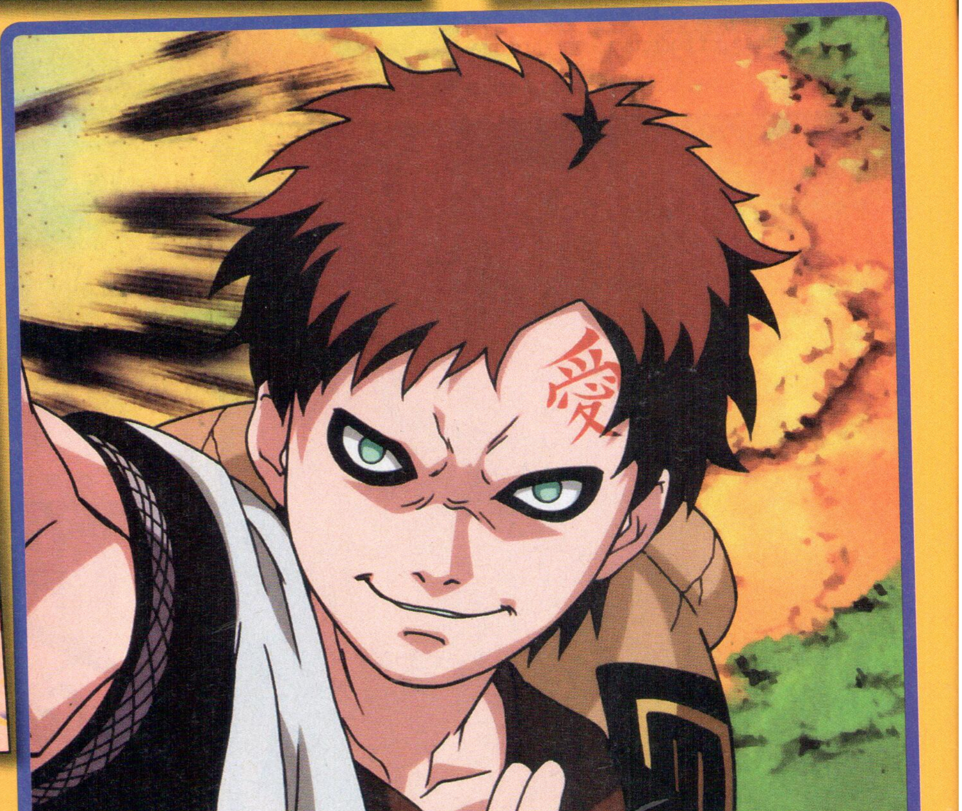
Com o final da primeira luta, é anunciada a segunda batalha, entre Gaara e Sasuke Uchiha. Porém, devido à ausência deste segundo a luta fora adiada, e a terceira disputa é anunciada: Kankuro e Shino Aburame. Mas, estranhamente - e como tática do plano que os ninjas de Areia colocariam em prática no futuro - Kankuro desiste da luta, dando a vitória ao ninja da Aldeia da Folha. A quarta luta por fim é anunciada, e os desafiantes Shikamaru e Temari começam a disputa. Embora com estilos e técnicas distintas, tanto Shikamaru quanto Temari se parecem em diversos aspectos, o que levou o autor a criar uma espécie de casal entre estes dois personagens, algo que é explorado ainda mais na segunda fase do animê, Naruto Shippuuden. Por ambos possuírem personalidades fortes e um humor áspero, muitas discussões acontecem. Mas a batalha tem início, e Shikamaru, mesmo sem um pingo de vontade de lutar, decide levar disputa a sério. Temari, que ali estava apenas para poder passar o tempo, visto que um plano maior estava articulado por trás daquilo tudo, luta com empenho, fazendo uso de seu grande leque como arma ninja principal.

Shikamaru, que havia entrado naquela luta apenas por recusar-se a perder para uma garota, perde cada vez mais a vontade de lutar; mesmo após analisar todo o terreno e prender sua oponente com um jutsu controlador das sombras, o singular ninja acaba por desistir por considerar tal luta desnecessária e por não conseguir levar a sério a ninja da Aldeia da Areia.

> "Levada por um sentimento de vingança, a invasão é comandada por Orochimaru que buscava destruir a Aldeia e provar sua hegemonia perante todos os ninjas do mundo."







Sasuke contra Gaara!

A última batalha deveria, então, começar, mas outro atraso acontece. Sasuke acaba por chegar no último momento e põe-se a postos para lutar contra Gaara do Deserto.

Em uma das lutas mais interessantes de todo o animê, Sasuke e Gaara se enfrentam, colocando em questão não só seus poderes individuais como também a vingança pela batalha contra Rock Lee e de todos os ninjas de Konoha. Enquanto o ninja Uchiha tenta de todas as maneiras atacar seu adversário, que usa a proteção da areia como escudo, o plano de invasão de Konoha começa a ser estruturado. Gaara entra numa cúpula de areia que dá início a uma possível transformação. Nesse instante, Sasuke usa sua nova técnica, o Chidori. Porém, antes que a batalha pudesse ser terminada, Kabuto, que se revelara um traidor, lança uma técnica sonífera em todo o estádio.

O Kazekage da Areia mostra sua real identidade: Orochimaru, que prende Sarutobi, o terceiro Hokage, para dar início à luta que mudaria os rumos da história de Konoha. Enquanto isso, os ninjas do Som e da Areia se movimentam e começam a adentrar a aldeia do País do Fogo. Assim tem início a invasão de Konoha. Levada por um sentimento de vingança, a invasão é comandada por Orochimaru que buscava destruir a Aldeia e provar sua hegemonia perante todos os ninjas do mundo. A aventura de Naruto e sua turma, porém, mal havia começado...

Por Fabio Garcia

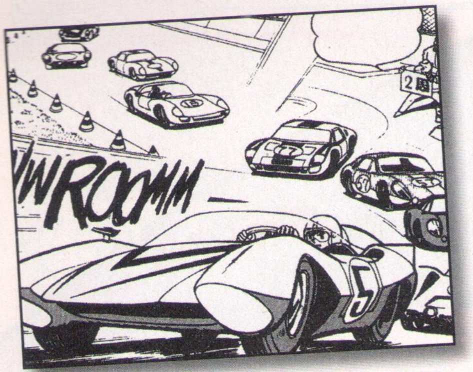
GO, SPEED RACER, GO!

Muito antes de ninjas de bandanas, guerreiros que ficam loiros, monstrinhos fofos e lutadores com armaduras desconfortáveis, uma série fez um sucesso sem precedentes no Brasil. Sucesso a ponto de tornar-se referência pop, no nível de Star Wars ou Indiana Jones, e responsável direto por influenciar o gosto por automobilismo em muitos garotos da década de 70; Speed Racer foi o primeiro grande sucesso do Japão aqui no Brasil e abriu caminho para muitas séries. Agora, com o filme live-action nos cinemas, o corredor e seu fiel veículo Mach 5 estão na boca do povo e prometem deixar os outros filmes comendo poeira.

MACH GO, GO, GO!

Quando tudo era obscuro e a vida era mais sem-graça, Tatsuo Yoshida criou um mangá diferente, cujo personagem principal era um automóvel que participava de corridas disputadas, usando recursos quase milagrosos. Mas não pense que, por ser um protagonista, o carro falava e outras "viagens". Ele era apenas um carro que tinha todas as atenções. Atrás do volante estava o co-protagonista, o piloto Go Mifune (o nosso Speed Racer). O nome dado pela série foi Mach GoGoGo, e sobre o nome há algumas curiosidades. Go é a palavra japonesa para o número cinco, mas também é o nome do protagonista e também o verbo "ir", em inglês, então se deduz que cada um dos "Go" do título tem um significado diferente.

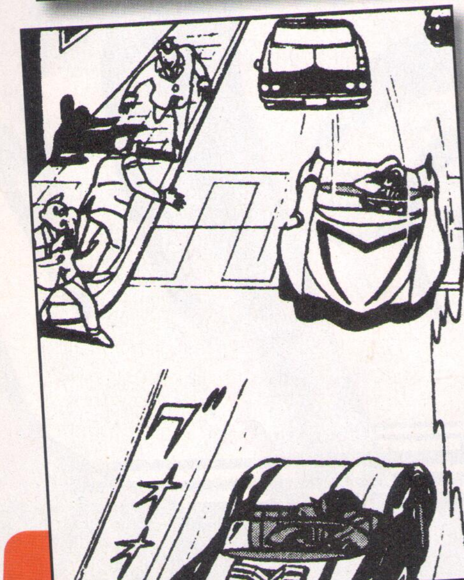
A história é fácil e começa há um tempo, quando o irmão mais velho de Speed Racer era piloto da escuderia de seu pai, Pops Racer (Daisuke Mifune). Numa corrida importante, Rex Racer (Kenichi Mifune) gabou-se da vitória antes do tempo e sofreu um acidente de carro. Depois de conflitos com a família, o rapaz foge de casa para se tornar um grande piloto, e com o trauma, a última coisa que Pops deseja é que seu filho Speed se meta no mundo das corridas. Mas como eles possuem gasolina correndo nas veias, Speed acaba sendo atraído pelo automobilismo e participa de um campeonato sem o pai saber, usando o mais novo projeto dele, o carro Mach 5. Durante a corrida, alguns bandidos tentam roubar o projeto do carro, que é destruído e fica só na cabeça do pai do Speed.



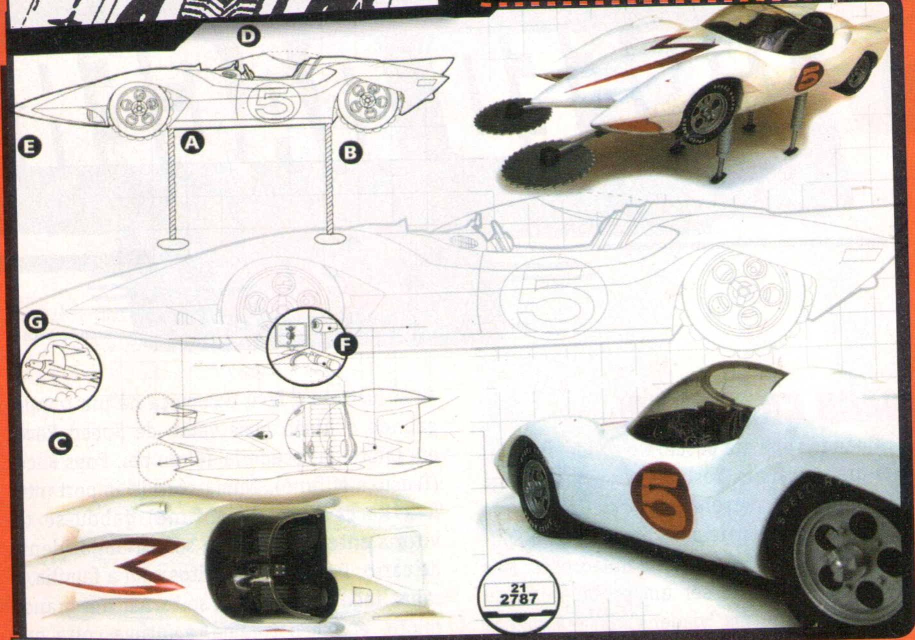
Speed é ajudado por um misterioso corredor mascarado conhecido apenas por Corredor X (Fukumen Racer), que é um exímio piloto e tem um estranho laço com o Speed. Pra falar a verdade, qualquer um nota que aquele lá é Rex Racer, o irmão mais velho de Speed, que agora trabalha na Interpol e sempre atrai encrenca nas corridas que participa.

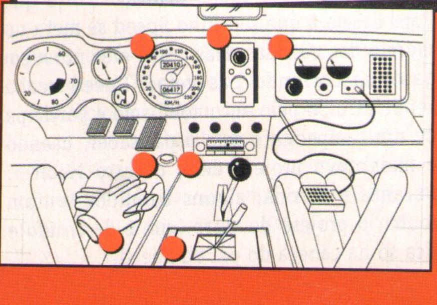
Os outros personagens da série possuem papéis distintos no programa. Speed tem uma namoradinha, a repórter Trixie (Michi Shimura), que sempre acompanha as corridas e ajuda o piloto de alguma forma com seu charmoso helicóptero. Para levar humor à série, temos o irmão mais novo de Speed, o Gorducho (Kurio Mifune), que sempre se enfia no porta-malas do Mach 5 junto com seu macaco de estimação, o Zequinha (Sempei). Os dois são tarados por doces e fazem qualquer coisa pra conseguir algumas guloseimas. Além de seu pai projetista, o Pops Racer, Speed ainda tem a mãe, a Mom Racer (Aya Mifune), que apenas dá um toque matriarcal no animê. E no lado dos coadjuvantes, Sparky (Sabu) é o assistente de Pops Racer e ajuda Speed nas corridas.

Mas o grande destaque fica, sem dúvida alguma, para o Mach 5. Além de ter um design arrojado e aerodinâmico, Pops implantou no veículo várias funções que são acionadas através de botões nomeados de A até G no volante do carro. As letras são as iniciais das funções, e são elas:



- **Auto Jacks** – **É apenas um macaco embutido no carro para erguê-lo, mas se Speed o usar durante a corrida com o carro em movimento ele dá um salto. Como curiosidade, o som do carro pulando é marca registrada da série.**
- **Belt Tires** – **Tração nas quatro rodas para todos os tipos de terrenos.**
- **Cutters** – **Serras rotatórias para cortar coisas na dianteira.**
- **Deflectors** – **Um capô com proteção à prova de balas.**
- **Evening Eye** – **Apenas uma luz para enxergar à noite. Depois, o botão passa por uma mudança e ativa as asas do carro.**
- **Frogger Mode** – **É a função que transforma o Mach 5 num submarino (!).**
- **Gizmo Rocket** – **Solta da parte de baixo do carro um robô, em forma de ave, que analisa coisas.**





O mangá fez bastante sucesso no Japão, então o próprio Tatsuo decidiu criar um estúdio de animação para passar as aventuras de Go para as telas japonesas. Surgiu daí o estúdio Tatsunoko Production, fundado por Tatsuo e dois irmãos. A primeira animação do estúdio foi Space Ace, em 1966. Dois anos depois, Go Mifune e o carro Mach 5 foram para as telas como um dos primeiros animês coloridos da televisão japonesa. Durante os dois anos em que esteve no ar, Mach GoGoGo foi um sucesso sem precedentes, influenciando e muito os jovens da época que viam no piloto Go uma personificação de bom moço e sonhavam em pilotar um Mach 5.

Os episódios tinham uma taxa de quadros de animação bem baixa para os padrões da época, e os animadores ainda usavam alguns truques inventados pelo estúdio Hanna-Barbera para economizar, como o de repetir o cenário infinitas vezes (lembre-se dos episódios do Scooby-Doo, que nas correrias os personagens passavam pelo mesmo criado-mudo dezenas de vezes). Em sua grande maioria os episódios tinham múltiplas partes, apenas para segurar o público até a semana seguinte. Entre os favoritos dos fãs estão os episódios contra o Carro Mamute e os dois episódios finais que envolvem uma corrida ao redor do mundo.

Apenas como curiosidade é bom comentar que o estúdio Tatsunoko foi responsável por grandes clássicos da animação japonesa, muitos que fizeram sucesso até aqui, inclusive. Como outras séries temos a versão oriental do Pinóquio (que vendia até o Gepeto em troca de alguma coisinha), Gatchaman/Batalha dos Planetas e a clássica Shurato.

NAS AZAS DO BRASIL

Speed Racer começou a correr no Brasil em 1972, na programação da Tv Globo. Naquela época a emissora estava longe de ser a grande potência que é hoje, então a exibição se deu apenas no Rio de Janeiro. Não precisa ser muito gênio para perceber que o sucesso do desenho não se deu por causa dessa exibição. O Mach 5 ficou famoso ao ser exibido, a partir de 1975, no programa do Capitão Aza, da Tupi. O programa, que foi a casa de muitos animês no Brasil, é digno de nota aqui.

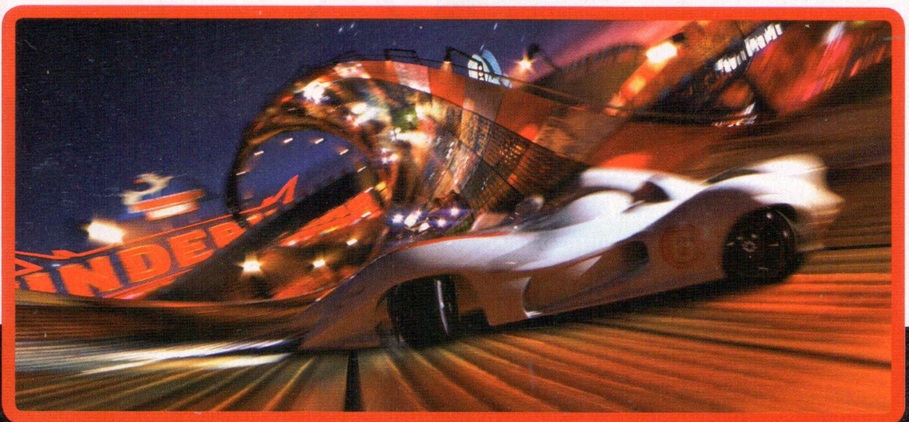
Ao contrário dos programas infantis que temos hoje recheados de desenhos, ou então os programas do final do século passado que investiam em loiras "boazudas" para interagir com a criançada, o programa do Capitão Aza (Wilson Viana) dava ensinamentos de amor ao semelhante e noções de cidadania para as crianças, sem nunca fazer referência à política. Além de concursos culturais, visitas a escolas promovidas pelo capitão, desfiles em datas comemorativas, como o 7 de Setembro; o próprio Capitão Aza selecionava os desenhos que eram exibidos em seu programa. Seria como se a Xuxa ou a dupla Yuji de Priscila tivesse a autonomia de escolher que desenhos passar em seu programa sem dever (muitas) satisfações à emissora. Foi o Capitão Aza quem escolheu exibir clássicos como Thunderbirds, Mr. Magoo, os desenhos (des)animados da Marvel (aqueles que eram recortados dos próprios quadrinhos e nem a boca mexiam) e os orientais Vingadores do Espaço, Ésper, Robô Gigante, O Regresso do Ultraman e seu maior sucesso, Speed Racer.

O programa do capitão deixou de ser exibido após falta de pagamento (que acabou por comprometer toda a programação da Tupi e culminando em sua falência), e chegaram a ensaiar um retorno na década de 80, através da TVS (atual SBT), mas um ataque cardíaco acabou por encerrar a carreira do herói da criançada. E Speed Racer parou de correr.

Mantendo o status de série cult, ela fez seu retorno triunfal em 1995 através da MTV. Seu retorno se deve, em grande parte, ao sucesso que uns certos cavaleiros de Atena estavam fazendo na Rede Manchete. Logo depois, a série foi exibida pelo Cartoon Network, com certo destaque na época que o canal era variado, e depois se mudou para o Boomerang. Na TV aberta, o grande Speed ficou na Record, sendo exibido aos trancos e barrancos pelo programa da apresentadora Eliana, dividindo o palco com as aventuras do gigante Ultraman Tiga e dos monstrinhos de Pokémon.

O corredor já teve três vozes diferentes no Brasil. Em sua primeira exibição, gravada no estúdio Telecine, Speed ganhou a voz de Cleonir dos Santos, o Chip Chase do Transformers. Houve uma outra e quase nunca mencionada dublagem para o lançamento em VHS de alguns episódios. Atualmente, a série é exibida em uma redublagem total feita no Rio de Janeiro com Peterson Adriano, o Koenma de Yu Yu Hakusho. Sua namorada Trixie é feita pela Iara Rica, a Yui de Corrector Yui, e a dublagem recebeu até a participação especial de Nair Amorim, a dubladora original da repórter.

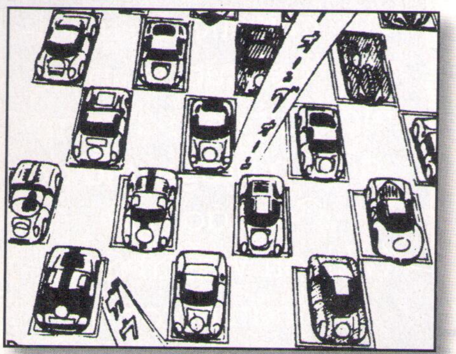
> "Ao contrário dos programas infantis que temos hoje recheados de desenhos, ou então os programas do final do século passado que investiam em loiras "boazudas" para interagir com a criançada, o programa do Capitão Aza (Wilson Viana) dava ensinamentos de amor ao semelhante e noções de cidadania para as crianças, sem nunca fazer referência à política."



SUCESSO NOS EUA

Speed Racer não foi o primeiro contato com as animações japonesas, mas com certeza foi a primeira experiência realmente bem-sucedida. A série foi levada através da Tran-Lux, sabendo já da relativa popularidade de "Kimba, o Leão Branco" e de "Astro Boy" na terra da Disneylândia. A empresa fez uma série de mudanças para adaptar a série ao (excêntrico) gosto americano. A primeira decisão foi trocar o protagonista da série: sai o carro que dava título à versão japonesa e entra o piloto, numa clara intenção de mostrar o homem acima da máquina. Falando no carro, ele teve seu nome traduzido, de Mach Go para Mach 5. Já o piloto Go Mifune ganhou o atípico nome de... Speed Racer. "Corredor Rápido", para quem não manja o idioma. Com um nome tão brilhante, algumas versões de outros países o nomearam como Meteoro. Como pode se perceber, a criatividade para nomes era enorme no mundo todo.

"Obviamente, os americanos tentaram perpetuar o sucesso do Speed Racer. Depois de eternas reprises da série original, não perderam tempo e logo inventaram de fazer suas próprias continuações da série, sendo que nenhuma fez sucesso."

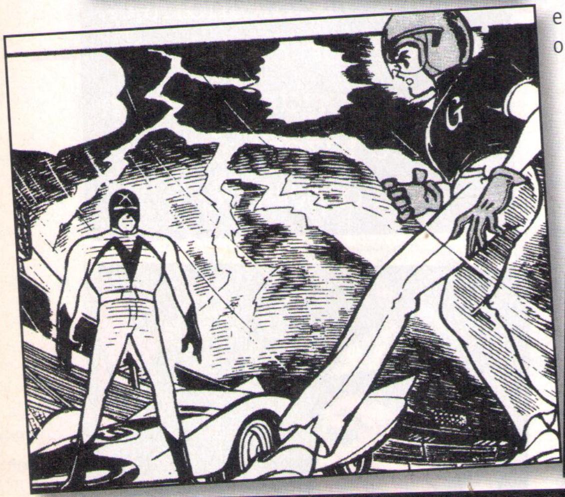


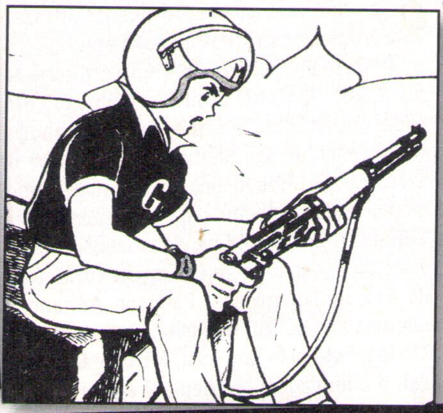
Muitos diálogos foram alterados para não mostrar violência para as crianças. Socos e armas foram omitidos na medida do possível, mas nada que alterasse (drasticamente) a história. Os diálogos americanos eram escritos por Peter Fernandez, que também dublava o protagonista e muitos outros personagens. Como curiosidade, a versão americana era dublada por basicamente três pessoas, sendo uma o próprio Peter Fernandez.

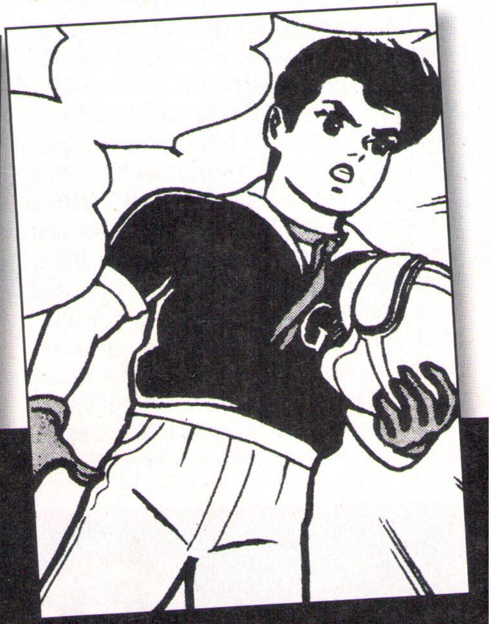
Mesmo com tudo isso, a empresa manteve todas as BGMs (as músicas de fundo) da série e ainda traduziu a música de abertura para o inglês, embora tenha cortado 30 segundos dela para se encaixar ao padrão americano de aberturas de um minuto de duração.

Speed foi primeiramente exibido em algumas redes locais dos EUA, mas logo foi para emissoras que cobriam o país todo, por causa do sucesso que gerou. Até hoje o programa é exibido normalmente em vários canais e continua fazendo sucesso, principalmente com os fãs mais saudosistas.

A série foi um dos maiores exemplos de como os EUA podem prestigiar uma série importada. Speed Racer virou alusão cultural, até hoje a série é usada como referência (veja "Ha-Hoo-Há" – As Paródias para mais informações), além da clássica música de abertura já ter ganhado incontáveis remixes feitos por bandas famosas e por outras nem tão conhecidas assim. O sucesso acabou gerando séries extras e até mesmo o filme longa-metragem, que falaremos a seguir.







"HA-HOO-HA" – AS PARÓDIAS

Dezenas de animações já fizeram uma pequena paródia de Speed Racer, mas três delas valem a pena ser comentadas. A primeira é uma antiga propaganda do Cartoon Network usando as cenas do próprio animê, só que com a Máquina do Mistério, o carro do Scooby-Doo no lugar do Mach 5.

Outra bem famosa foi feita num episódio do Laboratório de Dexter, em que o protagonista participa de uma corrida contra Mandark e tem a ajuda da misteriosa corredora que ninguém sabe que é sua irmã mais velha Dee-Dee. O episódio é cheio de clichês e gags visuais pra melhor lembrar as animações japonesas.

A mais recente, e a melhor, por assim dizer, é no desenho Os Padrinhos Mágicos, no ar pela Globo, Jetix, Disney Channel e Nickelodeon. Num episódio da série sobre o menino que tem fadas que realizam seus desejos, o garoto Timmy Turner deseja um controle remoto para poder navegar dentro da televisão. Um dos programas passados é uma paródia do alvo de nossa matéria. O traço de todos os personagens ficam mais semelhantes ao animê e a animação piora propositalmente para se comparar aos 12 quadros por segundo de Speed Racer (ao contrário dos 24 que são comuns), além de repetirem a história com muita sátira.

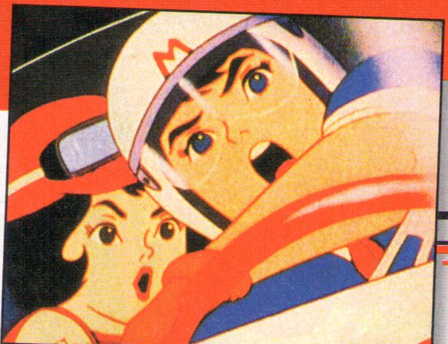
Outro motivo de gozação por parte dos roteiristas foi sobre a dublagem de Speed Racer. Já que os personagens falam rápido em japonês, os americanos tiveram de correr para encaixar as frases na boca. Em outros momentos da dublagem, eles soltavam expressões aleatórias e sem-sentido que viraram motivo de risadas nostálgicas por parte do público. Então, nesse episódio de Os Padrinhos Mágicos (mais especificamente o longa "A Caçada dos Padrinhos Mágicos") todos os personagens falam rápido como narradores de futebol e ainda soltam, ao final das frases, o som "Há-Hoo-Há" sem que isso faça o menor sentido. Eles ainda aproveitam a deixa e usam essa exclamação em qualquer programa japonês que o Timmy visita. Na série Maho-Mushi, que é uma paródia de Dragon Ball, os personagens também são deficientes de quadros de animação e soltam essa palavra bizarra.

AS [FRUSTRADAS] CONTINUAÇÕES

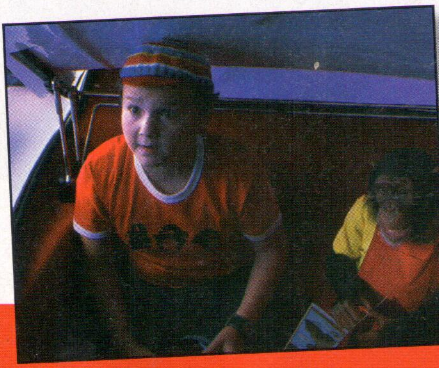
Obviamente, os americanos tentaram perpetuar o sucesso do Speed Racer. Depois de eternas reprises da série original, não perderam tempo e logo inventaram de fazer suas próprias continuações da série, sendo que nenhuma fez sucesso. Em 1993 surgiu The New Adventures of Speed Racer, feita inteiramente nos EUA. A série foi um fracasso tão grande que foi cancelada após 13 episódios

A mais nova investida americana é a série Speed Racer – The Next Generation que veio pra pegar embalo na estréia do filme live-action nos cinemas. A série mostrará as aventuras dos filhos do antigo Speed, e mostrará os personagens mais velhos, como o Gorducho.

Mas a mais mal-sucedida foi, acredite ou não, uma continuação japonesa feita pelo próprio estúdio da Tatsunoko. Conhecida no Ocidente como Speed Racer X, a série Mach GoGoGo 1997 estreou no Japão como uma releitura da série original. Por diversos motivos, como a excessiva modernização dos equipamentos, a série foi um fracasso retumbante. Nem mesmo a empolgante segunda abertura, que usava a música original da série, conseguiu fazer com que os 52 episódios previstos fossem produzidos, e a série foi interrompida no episódio 34. Nos EUA, a série estreou com cortes profundos e alterações extremas nos roteiros, e foi um fracasso ainda maior (mesmo usando também uma nova versão da música de abertura).



> "Só pra se ter uma idéia, em meados da década de 90 até o ator Johnny Depp foi convocado para ser o piloto."



O FILME

O filme do Speed é mais velho que andar pra trás. A Warner Bros comprou os direitos para produzir um filme de Speed Racer em 1992, e de lá pra cá o roteiro passou por diversos escritores e inúmeros diretores, além dos mais famosos atores para protagonizar o filme sobre o carro mais legal do mundo. Só pra se ter uma idéia, em meados da década de 90 até o ator Johnny Depp foi convocado para ser o piloto.

A idéia foi abortada inúmeras vezes, e só foi retomada em 2006 quando os diretores Larry e Andy Wachowski, nada menos que os diretores e criadores da trilogia Matrix, assumiram o barco... quer dizer, o carro e escreveram o roteiro do filme do Speed.

O filme conta a história do Speed Racer que decide entrar numa corrida a contragosto de seu pai, e com isso acaba se envolvendo com uma organização criminosa. Como sua vida corre perigo, Speed precisa da ajuda de seu rival Corredor X para vencer a corrida e salvar os negócios da família.

Para fazer o protagonista foi escolhido o jovem ator Emile Hirsch, que já participou dos filmes Meninos de Deus e Clube da Vizinha. Para compor o personagem, o ator assistiu a todos os episódios da série original para poder agir como o clássico Speed. Como seu pai, Pops Racer, o ator John Goodman foi a escolha perfeita. Outro papel famoso do ator foi o de Fred Flintstone, no primeiro filme live-action do desenho da Hanna-Barbera. Como a namorada Trixie, temos a atriz Christina Ricci, a Wandinha (Wednesday) dos dois filmes da Família Addams e a Kat do filme do Gasparzinho, de 1995. Para os fãs de seriados americanos, o maior destaque é o ator que faz o Corredor X, Matthew Fox, o Jack Sheppard do seriado LOST. No papel do Zequinha foram trazidos dois chimpanzés para interpretá-lo.

O filme foi inteiramente gravado em fundo verde e alterado em computador para colocar o cenário. Os irmãos Wachowski gravaram tudo em alta definição e usaram um artifício especial para dar uma cara de animê ao filme. Eles se preocuparam com todos os detalhes para cativar os antigos fãs, desde a abertura até as tomadas de câmera e tudo mais. Muitos não gostaram do lado futurista da série (alguns fãs dizem que parece corrida de Hot Wheels), mas o filme não deve pecar nas cenas de ação. O filme foi até chamado, por muitos fãs dos diretores, de Matrix Colorido (em contraste ao filme Matrix, que utiliza basicamente tons de verde) por causa da qualidade das acrobacias.

Muitas empresas já compraram os direitos da marca Speed Racer pra aproveitar o embalo do filme, até mesmo a Lego e a onipresente McDonalds. Jogos para os consoles mais populares (Wii, DS e Play2) vão sair logo com a estréia do filme e até mesmo aparecerá propaganda da Petrobras em um carro, durante o filme.

Com muitas mãos competentes e com esse carinho que o filme foi feito, só coisa boa pode sair daquela sala escura cheia de fãs do Mach 5... e do Speed também.

FINAL LAP

Speed Racer é um clássico e é tratado como tal. Conhecido mundialmente, foi um dos responsáveis pelo sucesso das animações japonesas no Ocidente. Com a qualidade de suas histórias, merece ser exibido eternamente para as novas gerações para que elas conheçam o carro mais fantástico do mundo e uma das melhores séries já criadas, mesmo com sua animação datada. Go, Speed Racer, Go! NT

Love Monster

Por Sett

História

Hiyo Osora tem ambições normais de uma estudante de 15 anos, cabelos compridos e amarrados em "maria-chiquinha", dá a garota uma aparência de criança de primário. Ela somente queria passar para o 1º ano do ensino médio, mas graças a um corvo que ela pegou para cuidar na sua casa, não foi nada bem nas provas. Na verdade, Kalasu (o corvo) nada teve a ver com a reprovação da Osora, afinal somente há duas maneiras de fazer as provas, ou você estuda ou tem uma iluminação superior para responder nos exames finais. E a cabeça da garota não foi contemplada com nenhuma dessas duas opções.

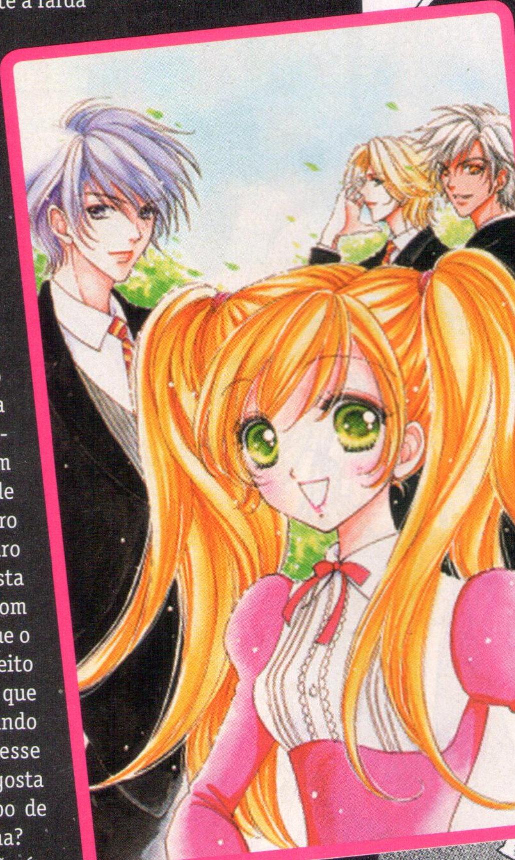
Durante esse momento de desanimação (é horrível ser reprovado, não é?) Osora recebe uma correspondência do colégio particular St. M. convidando-a para se tornar aluna da escola. Ela fica um pouco confusa por que não tinha feito teste nenhum para esta escola, nem mesmo tinha ouvido falar sobre este colégio. A mãe dela fala que somente entram na St. M. através de recomendação, e que o pai da garota, que é separado desde que Osora era pequenina, a indicou. Entre os sentimentos de saudade do pai e a impulsividade natural, ela decide freqüentar a tal escola.

No primeiro dia de aula, Osora logo percebe que algo vai mal, ela não consegue encontrar a escola e se perde na floresta. Entre as árvores e os vôos do Kalasu (o corvo de estimação dela), Osora acaba cercada por dois homens encapuzados que a arrastam para um grande salão de um edifício. Ela já estava pensando no pior quando Kalasu entra pela janela e pousa no braço de um rapaz que estava sentado no único assento do lugar.

Amor, corvos, lobos, medusas e vampiros em uma escola, como você nunca leu em um shoujo mangá. "Love Monster" vai ao encontro gosto dos leitores que apreciam humor, erotismo e muito romance, além de um traço atraente.

> "...Eles rasgam a roupa dela e a deixam seminua, além de outros tratamentos degradantes que são interrompidos quando Kouro e seus dois amigos inseparáveis, Jiro e Yuki, aparecem e a salvam."

Alto e muito bonito o rapaz se apresenta como Tenmo Kouro, o presidente do grêmio estudantil da academia St. M., e diz que é o verdadeiro dono do corvo da Osora. Os dois homens encapuzados são Jiro e Yuki, alunos do primeiro ano e no momento encarregados de recepcionar a nova aluna. Depois das apresentações, Osora finalmente veste a farda da escola, e tem os três sustos maiores da sua vida: primeiro ela se vê dentro de uma "cerimônia" de boas-vindas proporcionado pelo Kouro na frente de toda a escola. Em segundo lugar, Kouro faz um discurso dizendo que ela não precisa esconder sua verdadeira identidade, e anuncia em alto e bom som que os dois são noivos. Então, quando a garota pensa que tudo já estava ruim, ela tem a terceira e maior surpresa, quando os alunos revelam sua verdadeira aparência. Eles são monstros, lobisomens, homens-pássaro e alguns têm até três olhos. O choque é tão grande que ela somente vai assimilar no outro dia, quando acorda e vê que Kouro se aproxima da cama onde ela esta deitada, deixando claro que está com muitas más intenções. Ele explica que o compromisso de noivado deles foi feito em um acordo com o pai de Osora, que permitia o casamento dos dois quando a filha completasse 16 anos. Nesse momento, Osora já não sabe se gosta tanto assim do pai. Afinal que tipo de pessoa faria isso com a própria filha? O presidente diz ainda que essa não é a primeira vez que se encontraram e que há muito tempo ele assumiu o compromisso com a garota, quando ela era uma menininha. Disposta a chamar o Kouro à razão, a garota planeja conversar com o rapaz, mas seus planos vão por água abaixo, quando descobre que Kouro está mais do que ansioso em manter um relacionamento bem profundo e pervertido com ela, independente de compromisso ou não. Então, Osora, como única solução, resolve fugir do corvo tarado e dessa escola maluca. Enquanto isso, descobrimos que a mãe da Osora, uma mulher de 40 anos, está preocupada com a ida da filha para a St. M., e resolve contatar o marido para uma conversa sobre a filha. O pai da garota parece um adolescente, apesar da idade, porque sendo um monstro também envelhece mais devagar do que os seres humanos. Xiang Hiyo, o ex-marido, é um corvo também, e tem muitos segredos guardados com a família Tenmo e o diretor da academia St. M.



Os inimigos

Tenmo Kouro não é somente o presidente do grêmio estudantil, ele faz parte da família mais poderosa dentro do mundo dos monstros. Além do nepotismo que isso oferece, apesar de Kouro ser um aluno brilhante, também gera muitos inimigos na escola e fora dela, que gostariam de arrancar uma a uma as penas desse corvo.

Por isso, quando a Osora resolve fugir, acaba nas mãos de um grupo de alunos que odeiam o presidente. Eles rasgam a roupa dela e a deixam seminua, além de outros tratamentos degradantes que são interrompidos quando Kouro e seus dois amigos inseparáveis, Jiro e Yuki, aparecem e a salvam. Mas, claro que a Osora também vai sofrer uma parte desta intriga referente a seu "noivo". Os problemas principais serão arquitetados pela Tamaki Maki, aluna da Academia Saint Monster, que é apaixonada por Kouro. Ela vai fazer de tudo para se livrar da loirinha sem juízo, usando de todas as artimanhas para conquistar Tenmo Kouro.

Outro grupo que faz parte dos inimigos do corvo são os alunos da escola rival, a Academia Hyakki, que compete pelo bem mais precioso das duas escolas. Afora isso, à medida que avançam os volumes de "Love Monster" aparecem seres que querem aumentar seu poder ou dominar os seres humanos, e irão de uma forma ou de outra atingir a Osora e os que estão ao redor dela.

Personagens

HIYO OSORA
Nascimento: 27/02
Altura: 1,50m
Comida favorita: Chinesa
Coisas que gosta de ganhar: Qualquer coisa que brilhe.
Características: A garota não gosta de estudar e possui uma personalidade mais que ingênua para sua idade, mas condizente com a aparência dela. Osora tem muito medo de lugares altos, especialmente de torres onde um certo corvo afoito vive.

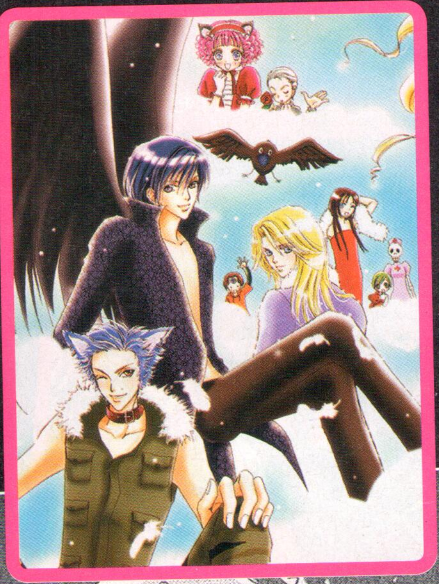
TENMO KOURO
Espécie: Corvo Negro
Característica: Kouro é o presidente do estudantil e membro de uma família influente. Ele é tão bonito quanto pervertido. Com um senso de humor bastante peculiar, ele protege a Osora de qualquer perigo, com exceção do que ele próprio oferece.

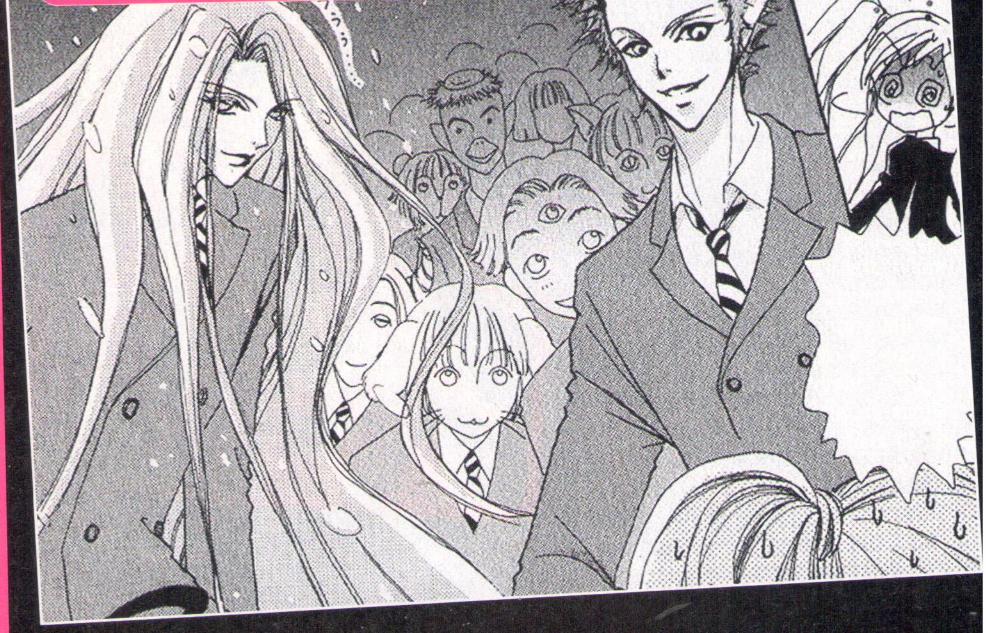
TAMAKI MAKI
Espécie: Mulher-Gato
Nascimento: 11/11
Altura: 1,65m
Comida favorita: Peixe e qualquer coisa que ela possa triturar.
Característica: Ela ama demais o Kouro. Maki é uma pessoa egoísta e convencida, apesar de ser muito bonita e de ser uma graça quando quer. Ela tem o menino-rato como seu escravo, que tem o karma de amar essa gatinha.

GINJIROU KOYA (JIRO)
Espécie: Menino-Lobo
Nascimento: 10/08
Altura: 1,85m
Característica: Tem um fraco por garotas e sempre se transforma em lobo quando está muito excitado. Ótimo nos esportes, ele é mais forte e criativo que Kouro e Yuki.
É um dos personagens mais adoráveis do mangá.

YUKI
Espécie: Menino do Gelo
Característica: Yuki é um garoto tranqüilo, e apesar de ser popular entre as garotas não acha isso algo excepcional, especialmente quando elas o sufocam com atenções.
Na verdade, por causa das características de sua espécie, quando ele seduz uma garota tende a congelá-la. Ele é muitíssimo inteligente e centrado.

> "...Na verdade, acho que ser amarrada deve ser um fetiche da mangaká, porque em muitas passagens do mangá a protagonista é presa com faixas e fica à mercê de pervertidos e adolescentes descontrolados."





Steamy shoujo

Algumas pessoas têm uma visão do shoujo como historinhas água-com-açúcar e inocentes, por isso são surpreendidas quando lêem um mangá que explora a questão sexual num relacionamento. "Love Monster" não é pornográfico, mas tem doses bastante generosas de sexualidade. Esse tipo de shoujo, com um conteúdo sexual elevado, ganha a denominação no Ocidente de steamy shoujo. O steamy shoujo varia do picante ao mangá pornográfico, voltado obviamente para o público feminino.

Para entender o que digo, basta ler o primeiro volume do mangá. Quando falei anteriormente que a Osora é atacada, não relatei de forma completa a situação. A garota teve arranhões no corpo, e o Kouro quando a encontra fala que o agressor é um homem-rato e tem veneno nas unhas; e como não pode deixar sua noiva morrer, a leva para uma banheira para lavar as feridas, tendo inclusive que amarrar as mãos dela quando a Osora reluta em ser ajudada. E caros leitores, apesar de não aparecer, não precisamos de muita imaginação para saber onde a mão dele está limpando os arranhões.

Na verdade, acho que ser amarrada deve ser um fetiche da mangaká, porque em muitas passagens do mangá a protagonista é presa com faixas e fica à mercê de pervertidos e adolescentes descontrolados. O mangá também é recheado de poses sensuais/sexuais, quando a protagonista se vê agarrada por quase toda população masculina do mangá, mas essas poses são uma característica dos steamy shoujo.

Porém, o que me incomoda neste tipo de mangá é a Osora ser tratada e se submeter ao papel de "boneca inflável", que apesar de dizer que não quer ser tocada, não faz nada de concreto para acabar com a situação, além da mangaká não ajudar em nada, desenhando-a nesses momentos com cara de quem está gostando da situação. O primeiro volume especialmente tem partes muito difíceis de assimilar, afinal ninguém normal sente prazer em quase(?) ser estuprada. Esse tipo de tratamento sustenta as justificativas cretinas de homens que abusam fisicamente de mulheres, dizendo que elas realmente queriam sofrer estupro ou apanhar, e por isso merecem sofrer abusos.

"Love Monster" tem assim o pior e o melhor do steamy shoujo. As mulheres tanto quanto os homens também apreciam ler mangás em que o relacionamento seja como na vida real, e vá além de alguns beijos. Apesar das críticas sobre este tipo de shoujo, principalmente no que se refere ao empobrecimento da história e vulgaridade dos relacionamentos recheados de estupros "consentidos", o steamy shoujo revela o atendimento à carência que as garotas tinham dentro do shoujo mangá no que se refere a uma leitura mais erótica. Como nada é de todo ruim, existem shounes bons que envolvam sexo e steamy shoujo com um capricho maior, que fazem muito sucesso, como os das mangakás Kayono e Yuki Yoshihara. Recentemente, tivemos Zettai Kareshi lançado no Brasil, este que poderia ser considerado um exemplo de steamy shoujo leve, o que não pode ser dito de "Love Monster".

Mangaká

Nascida em 23 de julho na cidade de Tóquio, a mangaká Miyagi Riko possui muitos trabalhos publicados, todos eles direcionados ao público feminino. Entre eles estão "Tsuki no Umareru Mori" (2 volumes), "Iton Yori Ai wo Komete" (1 volume), "Flower Garden Special Review" (1 volume) e "Ruu no Oukoku" (7 volumes). Mas, com certeza "Love Monster" é o que lhe rendeu maior destaque no mundo dos mangás e é também o mais longo, foi lançado na revista Margaret de 2002 a 2006, totalizando 12 volumes.

Com um traço bonito que conserva muitos fãs que são admiradores dos belos personagens e histórias bem-humoradas e despretensiosas, a mangaká Miyagi atualmente trabalha em "Mei-chan no shitsuji" (O mordomo de Mei-chan) que fala sobre uma garota que é salva de uma floresta por um belo rapaz, que quer agora servir humildemente a pequena Mei-chan.

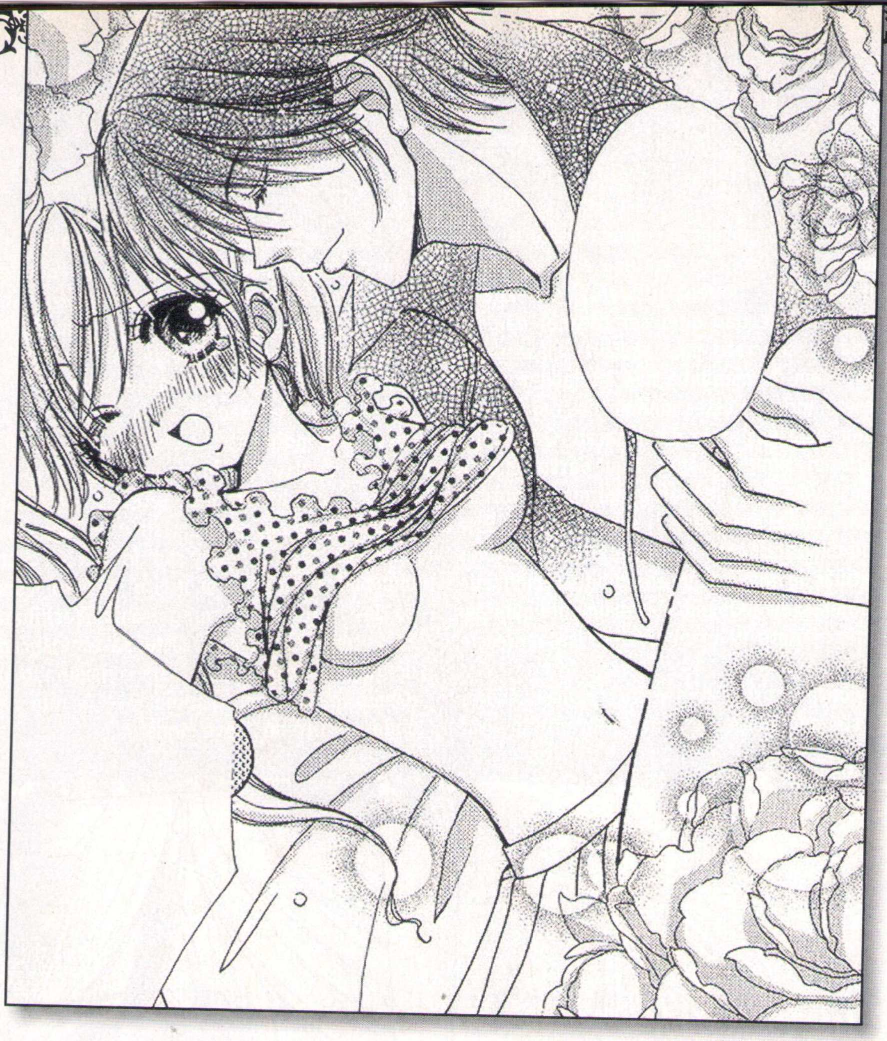
Corvos

No mundo do mangá "Love Monster" os corvos são os seres mais importantes na escala social. Quanto mais negras e grandes são suas asas mais valorizado ele é. Por isso, o corvo Haine é discriminado por ter esquisitamente as asas cinza, que na opinião dos monstros demonstra que ele é sujo e é, depreciativamente, uma forma de mestiço. Além disso, corvos crianças que não conseguem voar são deixados para morrer se suas asas não crescem, como as crianças que nasciam com algum defeito em Esparta.

Contudo, os corvos brancos são os mais famosos, poderosos e difíceis de encontrar. Diz uma lenda que o possuidor de uma pena deste tipo de corvo pode realizar um desejo, talvez por isso eles estejam extintos. Os corvos são considerados divindades no mangá.

No quadrinho japonês, a mangaká fala de corvos tengu, as divindades mitológicas japonesas, com cabeça de corvo e grande sabedoria. Os tengu possuem tão grande habilidade na espada e nas artes marciais que alguns mestres do Kenjutsu disseram ter recebido, em sonhos, e peregrinações, os ensinamentos dessas extraordinárias criaturas. Claro que não somente o Oriente crê na sabedoria dos corvos. Nas crenças ameríndias, os povos pagãos europeus e africanos dão ao animal o papel profético, de proteger e transportar as almas dos seres humanos no momento de sua morte, existindo vários filmes sobre o tema, falando sobre a característica simbólica deste animal. Na literatura, o trabalho mais emblemático sobre os corvos é do escritor Edgar Allan Poe, que escreveu o célebre conto "O Corvo".

"Entre os que fazem mais sucesso estão os pais dos personagens principais, um simpático grupo de vampiros que irão aparecer alguns volumes à frente."



Fanservice

Há alguns anos, quando li o primeiro volume de "Love Monster" poderia jurar de pés juntos que era um shounen, pelo comportamento dos personagens e a forma que a mangaká encaminhava a historia. Eu ainda não conhecia os steamy shoujos, e na verdade não conhecia muito sobre os gêneros e subdivisões dos quadrinhos japoneses.

Mas este mangá é um shoujo publicado na revista Margaret, que também publicou o maravilhoso "Hana Yori Dango" e o adolescente "Parfait Tic!". Meu "estranhamento" se deu no número de fanservice; o termo pode ser resumido como as ocasiões em que aparecem cenas onde se focalizam no desenho partes do corpo com o único objetivo de "entreter" os leitores, mostrando os seios ou a calcinha de uma garota, por exemplo.

Em "Love Monster", a Osora em várias ocasiões aparece com roupas curtíssimas, e muitas vezes a blusa fica em posições onde dá para ver uma boa parte dos seios, como no momento em que joga vôlei na educação física da escola. Alguns personagens mais atirados chegam a rasgar a roupa dela, deixando as roupas íntimas da garota à mostra; isso quando a calcinha dela não aparece pela própria posição que a Osora está na cena.

A aparência infantil da Osora, apesar de ter 15 anos, somente serve a meu ver para fazer proliferar os pedófilos, que acham interessante submeter crianças sexualmente. O que mais poderia atrair alguém que parece uma aluna de primário com os seios grandes? Por isso, não consigo entender como funciona a cabeça de uma mangaká e de editores que participam da construção de personagens e das histórias em que se estimula este tipo de relacionamento. Talvez, sabendo que algumas autoras buscam com isso atrair o público masculino que não leria um shoujo, hoje não me causa tanto espanto ver um shoujo com tanto fanservice como na primeira vez que li este mangá, apesar de não estar entre os meus favoritos.

Secundários com estilo

Em alguns mangás surgem alguns personagens que aparecem na historia e que têm um bom potencial, mas seja pelo tempo curto ou pelo desinteresse em seguir com eles, a mangaká acaba por abandoná-los. Depois disso, apesar dos protestos dos fãs, a história prossegue com os protagonistas.

O que gostei muito em "Love Monster" foi que a mangaká Miyagi Riko dá bons desfechos para seus personagens secundários ou acaba conservando-os e aproveitando-os no decorrer da história, sem forçá-los. O enredo, mesmo com essa atitude, flui bem e os leitores agradecem por ter tantos personagens carismáticos na trama.

Entre os que fazem mais sucesso estão os pais dos personagens principais, um simpático grupo de vampiros que irão aparecer alguns volumes à frente; a graciosa protetora da escola e o médico mais fofo do mundo fecham o grupo de personagens que são secundários, mas fazem a história ficar muito melhor.

Atração

Apesar de todos os poréns de "Love Monster", o mangá tem muitos fãs que são fascinados pelos personagens e pela história, como garantem seus 12 volumes. Quem gosta de personagens bonitos vai ficar encantado com o mangá. As garotas irão encontrar um dos maiores números de bishounens (garotos bonitos) por centímetro quadrado existente num mangá, e os rapazes que gostam de romance ou de fanservice vão também amar a história.

Na verdade, todos os personagens são bonitos e apesar de serem em grande número na história, a mangaká consegue enredar o leitor de uma forma que, no fim de cada volume, sabemos os nomes deles e os reconhecemos.

"Love Monster" tem bons momentos, em especial depois do primeiro volume quando o enredo se inclina para o humor ou quando fala sobre o mundo dos monstros, apesar de nunca deixar o steamy de lado. As críticas que fiz se referem principalmente ao primeiro volume, portanto, aconselho ao leitor tomar suas próprias conclusões e ler quando possível a história.

"Love Monster" possui um CD-Drama, mas não tem ainda um animê, o que é uma pena. Seria por demais interessante ver a história em uma animação, porque o traço de Miyagi Riko, que gosto muito, ficaria perfeito na televisão. O difícil seria atingir um público mais abrangente sem uma boa adaptação do enredo que teria que suavizar as partes mais picantes e investir no humor e romance da mangaká. Enfim, se fosse publicado no Brasil conquistaria muitos leitores, e confesso que até a mim, por fazer vista grossa sobre alguns pontos.

SÓ HÁ UM CAMINHO
PARA QUEM TEM DIFERENCIAL.
O SUCESSO!

Desenhando Anatomia Figura Humana
Desenhando Anatomia Figura Feminina
Mozart Couto Desenhando Arte Fantástica
Colonnese
Rodolfo Zalla
Desenhos e Roteiros

Desenhando Anatomia Figura Humana
Por Eduardo Schloesser

Desenhando Anatomia Figura Feminina
Por Eduardo Schloesser

Mozart Couto Desenhando Arte Fantástica
Volume 1

Mozart Couto Desenhando Arte Fantástica
Volume 2

Colonnese A Arte Exuberante de Desenhar Mulheres
Volume 1

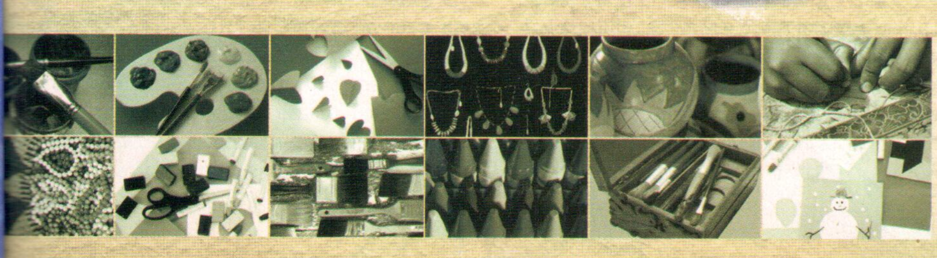
Colonnese A Arte Exuberante de Desenhar Mulheres
Volume 2

O Desenho Magnífico de Rodolfo Zalla

Guia Oficial DC Comix Desenhos e Roteiros
Denny O'Neil e Klaus Janson
Caixa com dois livros

CURSOS DE DESENHO OPERA GRAPHICA.
VOCÊ É APENAS UM ARTISTA?

OU VOCÊ É UM ARTISTA COMPLETO?



à venda na
Comix Book Shop
Al. Jaú,1998-São Paulo/SP
Fone: (11) 3083-2142
www.comix.com.br

Por Sett

ARK Angels

PUBLICAÇÃO:	2005
VOLUMES:	3 volumes
EDITORA ORIGINAL:	Tokyopop
MANHWAGA:	Sang-Sun Park

Sinopse

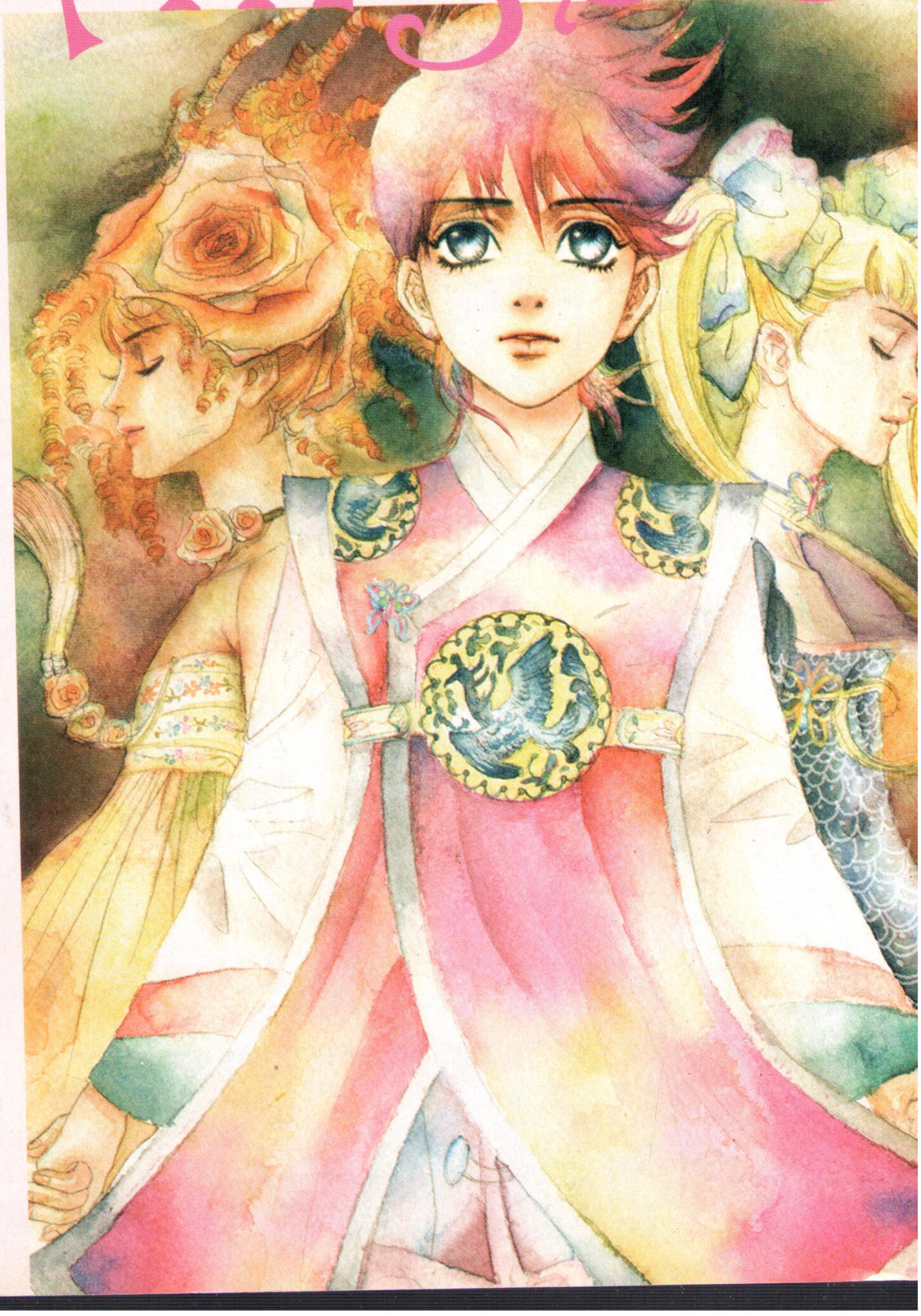
Shem, Hamu e Japheth são três irmãs de outro mundo que usam seus poderes para salvar todos os animais em extinção. No momento, seu trabalho consiste em salvar os seres da Terra e enfrentar o quê e quem está causando a destruição do planeta. Enquanto isso, elas tentam passar despercebidas como simples colegiais, nem que para isso tenham que enfrentar os mesmos problemas que elas. "Ark Angels" é uma surpreendente obra da autora do sombrio "Tarot Café".

Resenha

As irmãs Japheth, Hamu e Shem são de uma dimensão paralela, e apesar de parecerem estudantes normais elas têm poderes extraordinários e uma missão muito especial, proteger o planeta Terra e os animais em extinção, até que os seres humanos possam conviver harmoniosamente entre si sem afetar a vida dos outros seres que vivem na Terra, aqueles que os seres humanos conhecem e os outros que eles acham ser fantasia.

Tudo isso foi decido em uma conferência com as forças do universo, e seus representantes. Os elementos, espíritos, animais, que se dividem entre outros que tentam defender ser a humanidade merecedora de uma segunda chance, e os que acham que os humanos são criaturas más e cruéis que destroem a si mesmos. Nesse momento, aparece quem cuida do planeta. Ele é Terra, um belo homem que apesar de querer defender os humanos é acusado de negligência e, por isso, deve sofrer as conseqüências. O problema mais grave e eminente é que pela forma como os seres se relacionam com o planeta, ele irá se extinguir em breve, mas aí é que entram as nossas três protagonistas, que encantadas com o planeta e com o Terra vão tentar ajudar a reverter o processo.

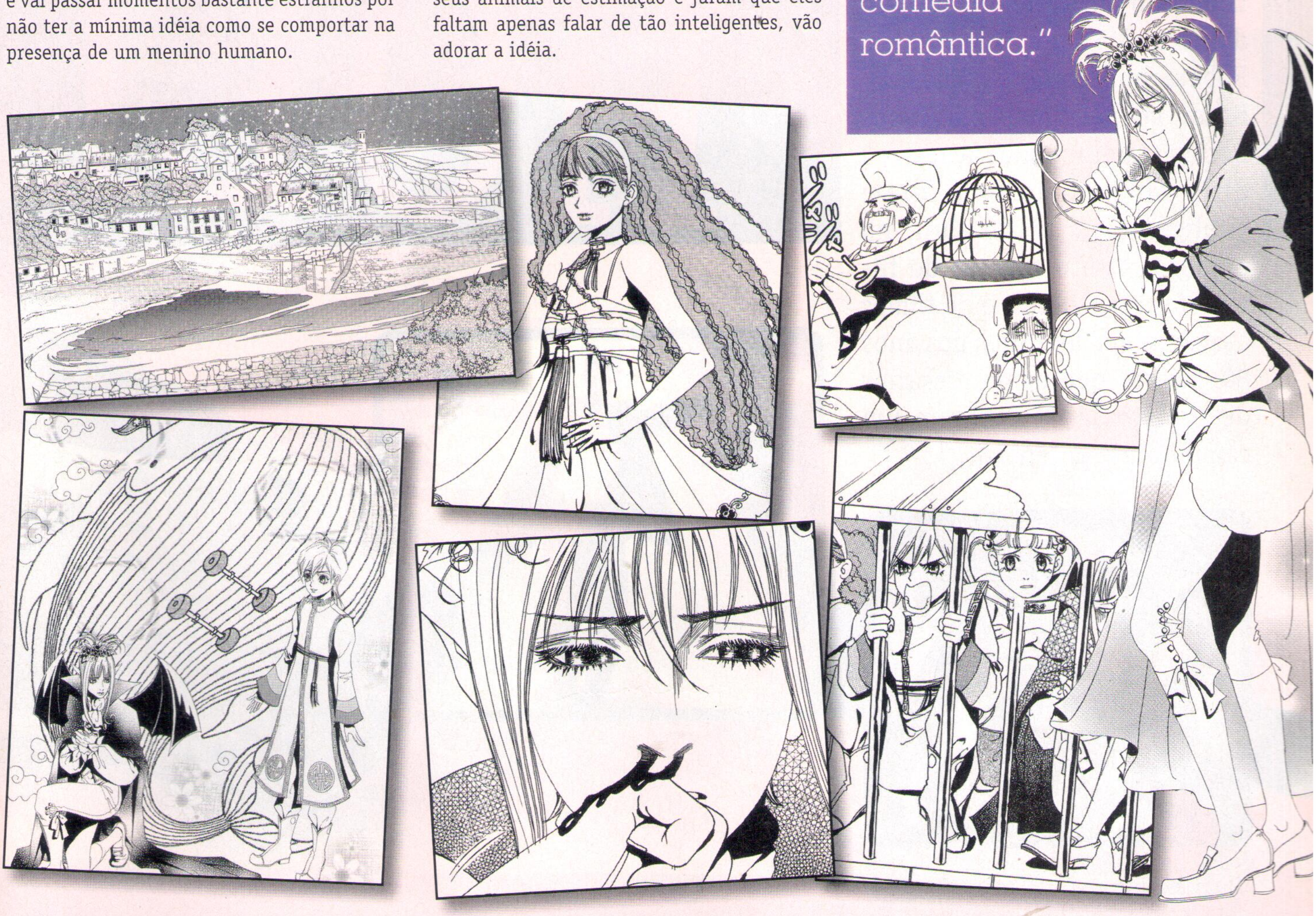
Shem, uma loirinha de cabelos lisos, é a filha mais velha e também a mais esperta, além de mais calma. Porém, quando fica com raiva o chão parece estremecer e ninguém pode controlá-la. Japheth é uma graça e é a irmã mais nova. As irmãs mais velhas sempre aprontam com ela, o que a leva a trabalhar dobrado. Japheth tem um cabelo curtinho e gosta de



roupas confortáveis e largas, levando os outros a pesarem que ela é um menino. Além disso, ela pode parar o tempo por cinco minutos. A filha do meio é a Hamu, com seus lindos cabelos cacheados – ela ama a natureza, as flores, gosta de se queixar e de praticar artes marciais. Nunca teve um relacionamento com um garoto e vai passar momentos bastante estranhos por não ter a mínima idéia como se comportar na presença de um menino humano.

Afora isso, elas podem ver além do aspecto físico dos animais ou seja, sua verdadeira forma, sua alma. Assim, além de serem animais fofinhos, eles têm lindíssimas formas antropomorfas. Em outras palavras, eles aparecem em forma de humanos com uma bonita roupa aos olhos das garotas. Aqueles que amam seus animais de estimação e juram que eles faltam apenas falar de tão inteligentes, vão adorar a idéia.

> "Muitos são os símbolos usados pela manhwaga, tanto místicos como religiosos, apesar da história ser uma comédia romântica."



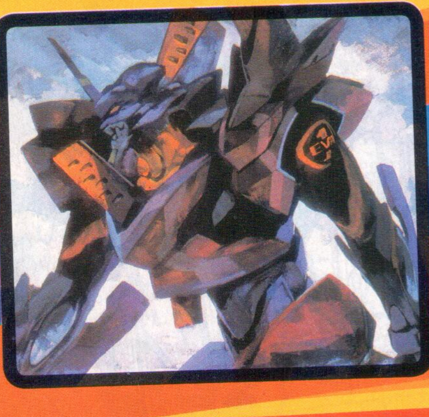
Muitos são os símbolos usados pela manhwaga, tanto místicos como religiosos, apesar da história ser uma comédia romântica. O mais evidente é o da arca de Noé, o personagem bíblico que seguindo as orientações de Deus construiu uma arca e salvou sua família e muitos animais da morte. Assim, as garotas Shem, Hamu e Japheth, que possuem os nomes dos filhos de Noé, irão proteger a humanidade de um perigo maior que o dilúvio universal, na verdade, no manhwa elas são filhas de Noah, uma referência ao personagem da arca bíblica. As três garotas também possuem uma arca, porém não uma simples, de madeira, mas uma linda baleia gigante, que voa. O que na minha opinião é bem acertado. Pois qual animal poderia simbolizar a grandeza de abrigar a beleza dos animais e o planeta azul, além de ser também ameaçado e perseguido, do que o maior mamífero da Terra?

A manhwaga Park Sang-Sun que os leitores brasileiros já puderam conferir através de "Tarot Café", lançado em 2007, nos proporciona agora um trabalho diferente e bem-humorado. Digo bem-humorado porque "Ark Angels", apesar de ter o mesmo traço bonito de "Tarot Café", nos mostra que a manhwagá pode se aventurar na comédia com bastante sucesso. Eu simplesmente adorei os planos para salvar os animais que acabam algumas vezes fracassando, as caras e bocas das meninas e os personagens, como o cozinheiro maluco que faz tudo pela sua iguaria ou o pobre morcego em extinção, que é uma graça, me deixaram grudada nas páginas do manhwa. Se fôssemos fazer uma comparação aproximada com títulos conhecidos por nós, "Ark Angels" tem algo de semelhante a mangás como "Sakura Card Captor" ou "Guerreiras Mágicas de Rayearth", com suas jovens protagonistas que usam seus poderes mágicos para salvar o mundo, enquanto enfrentam problemas próprios da sua idade e nos divertem com isso. Claro que a autora vai dar alguns toques pessoais ao manhwa, e adicionar questões como ecologia e preservação ambiental de uma forma divertida, mas consciente, além dos obrigatórios elementos místicos e religiosos que são características de seus trabalhos. O enredo pode parecer um pouco batido para alguns, mas aconselho aos leitores passarem primeiro os olhos por "Ark Angels", porque ele é um divertido e bonito trabalho que reúne fantasia e magia, e que com certeza irá encantar e conquistar muitos fãs. ■NT

Por Giuliano Peccilli

Mangás em HOLL

Dragon Ball Z sendo feito pela Fox? Speed Racer pela Warner Brothers? Neon Genesis Evangelion nas mãos de Peter Jackson? Produtora do Leonardo DiCaprio no projeto do Akira? Tobey Maguire em Robotech como Derek Wildstar? Bom, se me falassem essas notícias alguns anos atrás, eu diria no mínimo que foram publicadas em 1º de abril, no entanto, com o sucesso de filmes de super-heróis e de filmes baseados em desenhos dos anos 80, parece que os empresários de Hollywood descobriram um caminho em potencial...



Japão + Hollywood, tudo a ver!

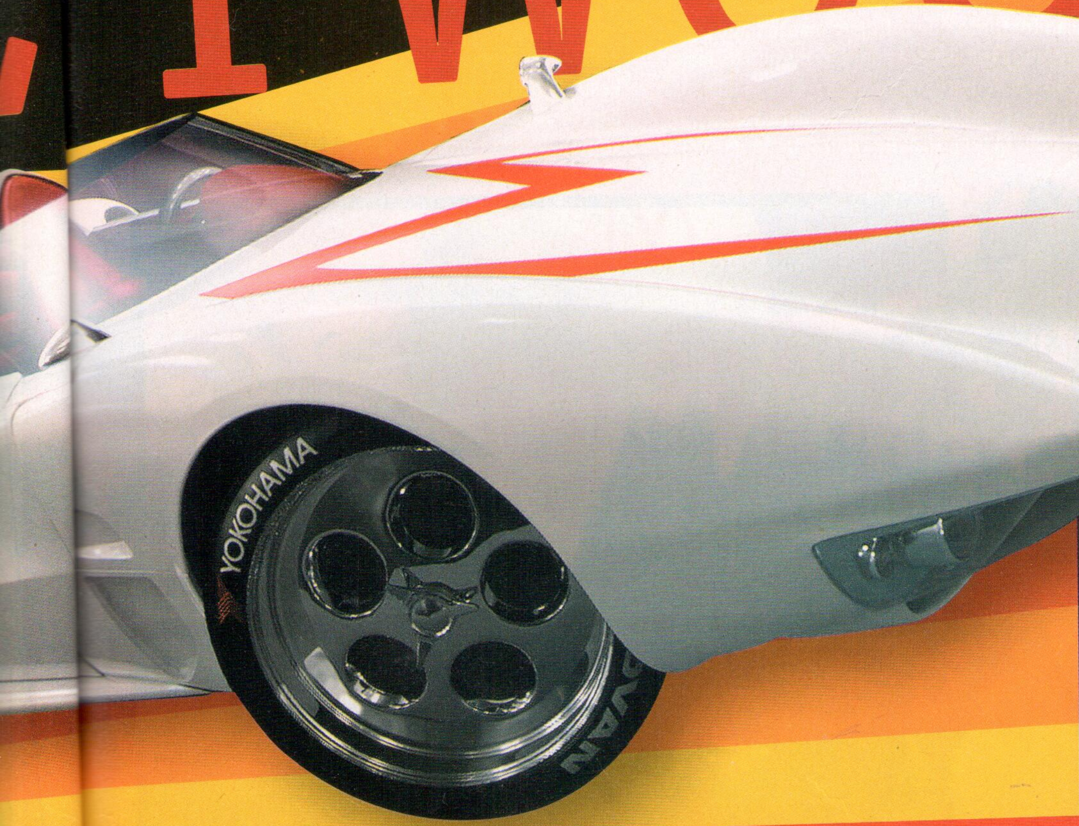
Não é de hoje que temos filmes americanos baseados em produções nipônicas, a maioria baseada em jogos, como o duvidoso filme da série Super Mario, ou a trilogia Resident Evil; geralmente, os resultados tendem à total descaracterização das séries originais e tendo, na maioria das vezes, resultados medíocres, tanto na qualidade, como na bilheteria de suas produções.

Agora, não iremos questionar a falta de criatividade de Hollywood e nem sua crise existencial numa onda de remakes sem fim em que o cinema se encontra. Não é de hoje que o cinema americano inspira-se no cinema oriental, começando por um dos mais clássicos do cinema japonês, Os Sete Samurais, de Akira Kurosawa, que ganhou versão "hollywoodiana", também famosa, chamada Sete Homens e um Destino. Deixamos de lado os samurais que viraram caubóis, não podemos deixar de mencionar que o cinema americano fez até adaptações de filmes japoneses, para funcionar melhor no cinema americano, como Gojira, que se transformou em Godzilla, quando lançado em 1957, três anos depois que no Japão, com uma alteração fundamental: foram filmadas novas cenas com o ator Raymond Burr no papel de repórter americano Steve Martin, que explica para o povo americano a invasão do monstro Godzilla, no Japão.

Vindo para o cinema da atualidade, não podemos ignorar que na década de 90, um dos motivos do sucesso nipônico foi a invasão de títulos de mangás e animês, nos EUA, que caíram no gosto do jovem norte-americano. No mercado americano existiu e ainda existe muita censura quando o assunto é trazer esse tipo de produto para o público local, mas diferente de países como Brasil, o americano ganha duas versões da série, sendo sempre uma delas sem cortes, tratamento que só vimos recentemente com Naruto e One Piece pela PlayArte. O sucesso dos mangás e animês repercutiu nos cinemas, desde nos sucessos de bilheteria como Matrix, ou nos casos como franquia Pokémon, nos cinemas.

Nos anos 80, Frank Miller inspirado n mangá de Lobo Solitário, de Kazuo Koike

YWOOD

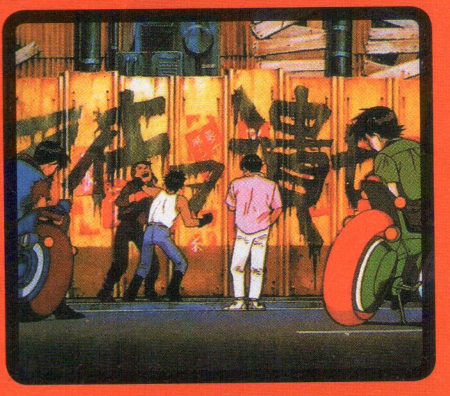


vasão
, que
cano.
existe
r esse
, mas
icano
empre
ue só
Piece,
nimês
sos de
omo a

do no
Coike e

Matrix, Robôs Gigantes e Demolidor. A releitura da cultura pop japonesa

Goseki Kojima, salvou o título Demolidor, inserindo samurais, ninjas e a narração inusitada a uma geração que ainda não sabia o poder que os mangás iriam ter nos EUA e no resto do mundo. Frank Miller que hoje é um dos escritores mais consagrados dos quadrinhos, rivalizando apenas com nomes como Alan Moore e Neil Gaiman, também usou essa inspiração em sua minissérie Ronin e em outras. Nos quadrinhos, os grandes escritores já sabiam que havia uma qualidade nas obras do Oriente, sendo questão de tempo que o público também percebesse isso. No documentário de Matrix, Andy Wachowski e Larry Wachowski revelam que parte de sua inspiração para demonstrar a teoria de Baudelaire nos cinemas foi o universo dos animês, como Ghost in the Shell. Os dois irmãos citam que na época, para ter acesso a esse tipo de produção, tinham que recorrer à troca de material com outros fãs do gênero. Naquela época, nem se imaginava que os irmãos iriam levar aos cinemas um filme que tem referências desde Gundam, Dragon Ball Z entre outros animês, adaptados num formato de cultura de massa, surpreendendo aqueles que nunca tiveram contato com a cultura pop japonesa.

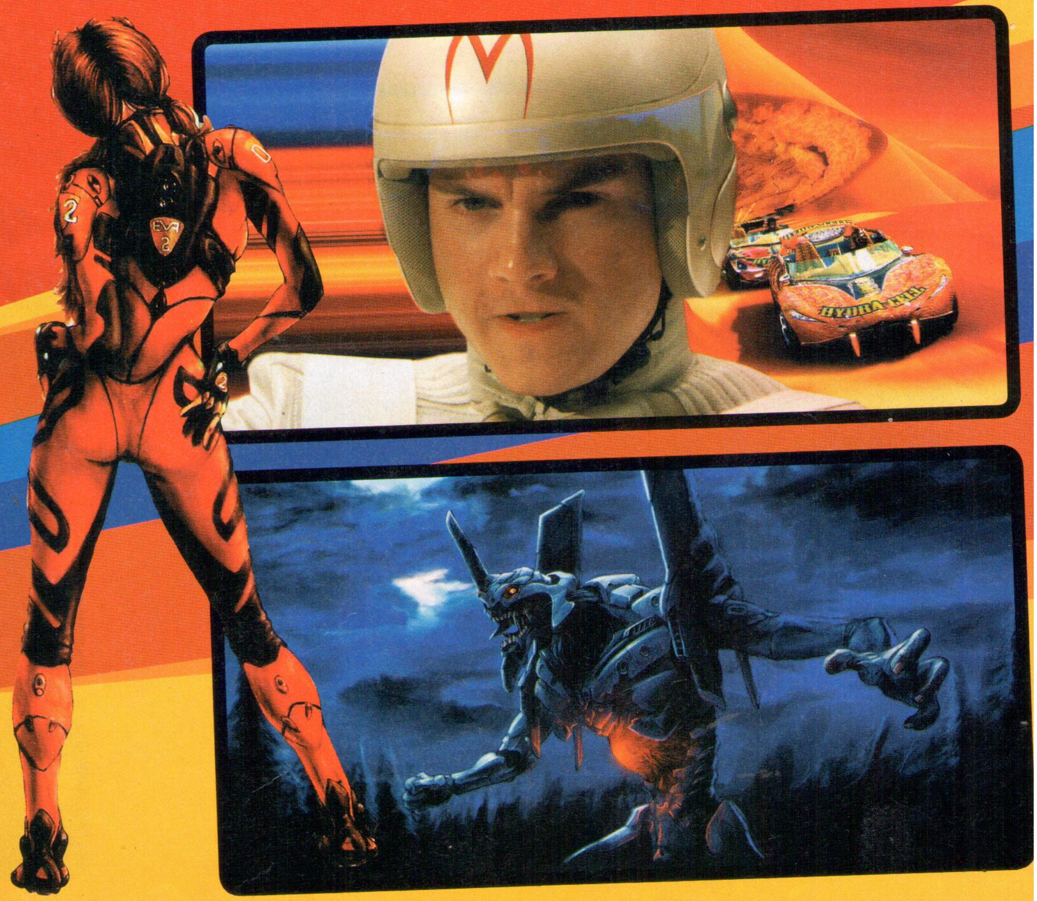


O sucesso de propostas como Animatrix, que pareciam inusitadas, hoje se tornaram quase uma regra de mercado, tanto que o novo Batman tem uma proposta bastante semelhante quanto a esse aspecto.

Outro grande filme que colaborou e reforçou essa idéia, foi Kill Bill, dividido em duas partes, tendo influências de diversos estilos de cinema como: chinês, japonês, americano, entre tantos outros. Quentin Tarantino inseriu referências da cultura pop japonesa em todos os cantos, como a animação que conta a história de O-Ren Ishii (papel interpretado pela atriz Lucy Liu, no filme) durante o volume 1. O sucesso da animação foi tanto que influenciou até bandas do momento, como Link Park, a adotar o mesmo formato de animação em seus clipes.

Não é preciso ser muito esperto para sacar que se filmes que fazem uso de1iberado da cultura oriental, num processo de releitura para a grande massa, também poderia ser feito direto da fonte. Resumindo, trazer obras do Oriente, em releituras para o público em geral poder entender e apreciar aquela devida obra.

> "O sucesso de Bryan foi saber adaptar o universo X-Men sem transformar os personagens em um grande desfile de fantasias, coisa que um certo Schumacher ainda precisa aprender."



SINOPSE DOS FILMES EM PRODUÇÃO

SPEED RACER

Estúdio: Warner Brothers
Distribuição: Warner Brothers
Diretor: Andy Wachowski e Larry Wachowski
Elenco: Christina Ricci/Trixie, Matthew Fox/Corredor X, Emile Hirsch/Speed, Susan Sarandon/Mãe Racer, John Goodman/Pops Racer, Scott Porter/Rex Racer, Hiroyuki Sanada/Sr. Musha, Richard Roundtree/Ben Burns, Christian Oliver/Snake Oiler e Rain/Taejo Togokhan.
Sinopse: Baseado no famoso animê dos anos 60 da Tatsunoko, a releitura de Speed Racer mostra um jovem querendo obter a glória nas corridas. Tendo a ajuda de sua família, e usando a criação do seu pai, o Match 5, Speed deverá enfrentar grandes obstáculos para se tornar um grande corredor.
Previsão de lançamento: 8 de maio de 2008

DRAGONBALL

Estúdio: 20th Century Fox Film
Distribuição: 20th Century Fox Film
Diretor: James Wong
Roteirista: Ben Ramsey, baseado na obra original de Akira Toriyama
Elenco: Justin Chatwin/Goku, Emmy Rossum/Bulma, James Marsters/Piccolo, Yun-Fat Chow/Mestre Kame, Jamie Chung/Chi Chi, Joon Park/Yamcha, Randall Duk Kim/Grandpa Gohan, Eriko Tamura/Mai, Texas Battle/Carey, Shavon Kirksey/Emi, Luis Arrieta/Teto
Sinopse: O jovem Goku vê seu avô Gohan ser morto por um estranho monstro chamado Piccollo, assim indo atrás do Mestre Kame e das Sete Esferas do Dragão.
Previsão de lançamento: 03 de abril de 2009

GATCHAMAN

Estúdio: Imagi Animation Studios
Distribuição: Weinstein Company e Warner Brothers
Diretor: Kevin Munroe
Roteirista: Paul Dini e Robert Mark Kamen
Elenco: Ainda não divulgado
Sinopse: A origem dos cinco adolescentes super-heróis que são escolhidos para derrotar a organização do maligno Galáctico.
Previsão de lançamento: Início de 2009

AKIRA

Estúdio: Warner Brothers
Distribuição: Warner Brothers
Diretor: Não definido
Roteirista: Não definido
Elenco: Não definido
Sinopse: Serão produzidos 2 filmes que compilam toda obra de Katsuhiro Otomo, substituindo a trama de Neo-Tokyo por Neo-Manhattan.
Previsão de lançamento: 2009

ROBOTECH

Estúdio: Warner Brothers
Distribuição: Warner Brothers
Diretor: Não definido
Roteirista: Craig Zahler

Entre teias e mutantes

No universo de super-heróis, o cinema foi morno nos anos 90, com o bom começo de Batman nas mãos de Tim Burton (que tendo um filme em 1989 e outro em 1992, consideramos anos 90), tornando-se uma alegoria de carnaval nas mãos de Joel Schumacher, em Batman e Robin. Tendo algo que se releve, em 1999, tivemos a excelente produção e adaptação de X-Men nas mãos do brilhante Bryan Singer. O sucesso de Bryan foi saber adaptar o universo X-Men sem transformar os personagens em um grande desfile de fantasias, coisa que u certo Schumacher ainda precisa aprender.

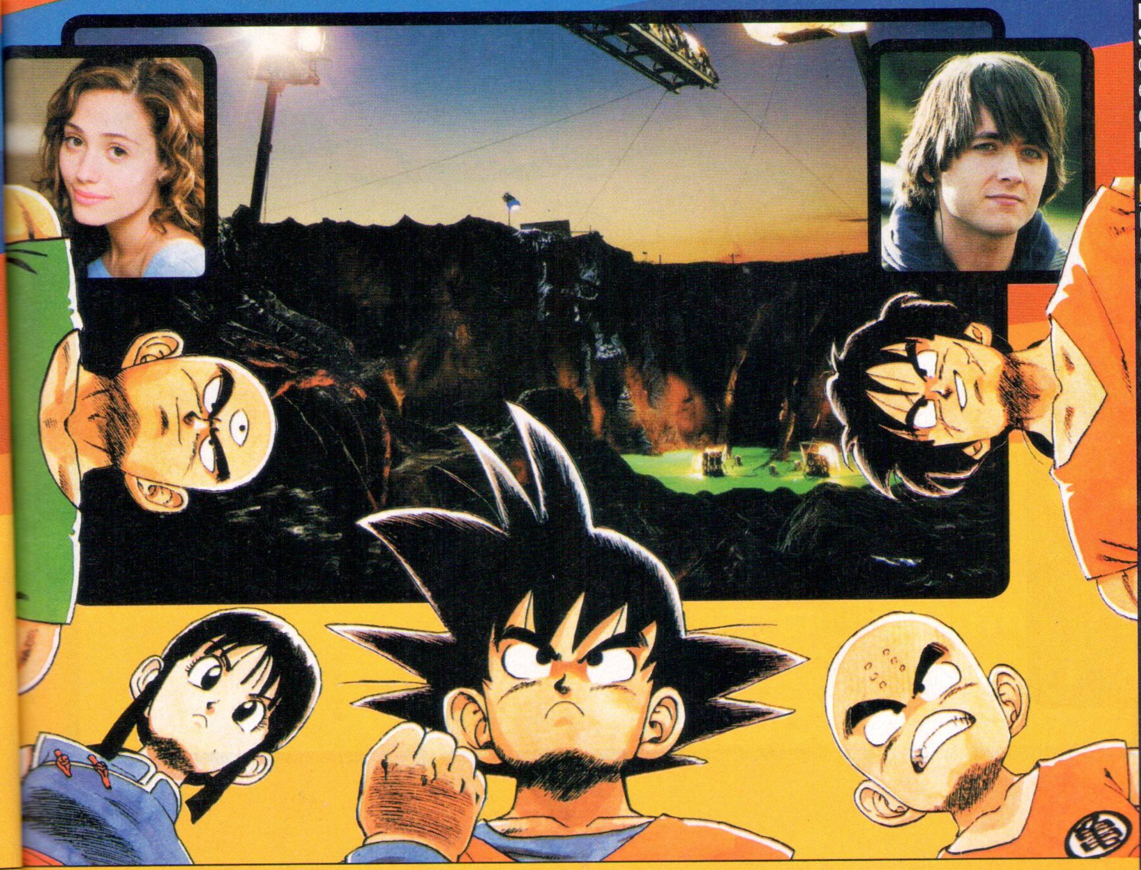
O diretor Sam Raimi também teve a mesm felicidade em 2002, ao lançar Homem-Aranh no cinema, adaptando o personagem, trazend alterações na trama, como atualização da históri teias orgânicas e não fabricadas pelo próprio pe sonagem, além de usar referências da personage Gwen Stacy na personagem Mary Jane. Um fat que não agradou aos fãs foi a adaptação do tra

Um Goku estudante, uma corrida de Hot Whells, Neo-Manhattan, entre outros absurdos.

Como foi mencionado anteriormente, X-Men não funcionaria no cinema, por exemplo, se o personagem Wolverine usasse seu traje amarelo igual ao dos quadrinhos; foram necessárias mudanças para que o personagem se tornasse funcional nas telonas.

Quando Dragon Ball Z teve suas primeiras fotos exibidas, o ator Justin Chatwin, vestido de estudante, chocou os fãs da série. Sendo adaptado a padrões americanos, vemos um Goku com características de seu filho Gohan, fazendo muita gente prever que a produção seja uma grande bomba. O filme ainda não teve um trailer divulgado, assim como poucas fotos foram reveladas, o que vem gerando uma enorme expectativa sobre essa produção. Pelos poucos fatos divulgados, o filme de James Wong estaria seguindo mais o caminho da série Dragon Ball do que do enredo da série Dragon Ball Z.

Speed Racer teve seu trailer exibido pela Warner Brothers, gerando algumas brincadeiras sobre as corridas do filme estarem mais inspiradas no brinquedo Hot Whells, do que seguirem o espírito do desenho original. O novo filme dos irmãos Andy e Larry Wachowski manteve uma estética muito fiel ao animê, transformando o ator Emile Hirsch (Show de Vizinha) no próprio Speed. Lógico que mudanças tiveram de ser feitas para adequar o filme para diferentes públicos, entre elas as corridas com o carro Match 5, que tiveram de ser atualizadas, acompanhando seu público.



do Duende Verde para o visual monstro de “Power Rangers” da semana.

O importante frisar que pensar em levar mangás a Hollywood é saber desde o primeiro momento que a obra vai ter de ser adaptada para ser produzida. Um enorme orçamento só aparece quando o filme atende diversos requisitos — um deles é a variedade do público que será levado aos cinemas. No caso de super-heróis, o Homem-Aranha deu certo, enquanto o segundo filme do Hulk está sendo preparado totalmente do zero, devido ao fracasso do primeiro filme, que falhou na adaptação do personagem para o grande público.

Atualmente, muito se questiona a decisão da produção do filme Liga da Justiça pela Warner Brothers, com a direção de George Millar (Mad Max). Os fãs não aceitaram a decisão do estúdio em rejuvenescer todos os heróis da Liga, sendo um ponto de partida para diversos filmes que seriam lançados em seqüência.

Elenco: Tobey Maguire
Sinopse: Para evitar a invasão de 3 raças alienígenas, os humanos constroem robôs gigantes a partir de uma tecnologia alienígena que caiu numa ilha ao sul do Pacífico. 2 pilotos jovens ficam encarregados de cuidar da sobrevivência da Terra.
Previsão de lançamento: 31 de dezembro de 2010

VOLTRON – O Defensor do Universo

Estúdio: The 20th Century Fox
Distribuição: The 20th Century Fox
Diretor: Não definido
Roteirista: Justin Marks
Elenco: Não definido
Sinopse: Após uma invasão alienígena, cinco pessoas irão se juntar e usar cinco robôs na forma de leão que, combinados, formam um robô gigante.
Previsão de lançamento: 2010

BATTLE ANGEL ALITA

Estúdio: The 20th Century Fox e Lightstorm Entertainment
Distribuição: The 20th Century Fox
Diretor: James Cameron
Roteirista: James Cameron, baseado na obra original de Yukito Kishiro
Elenco: Não definido
Sinopse: Pouco se sabe desse filme, como a escolha do diretor em fazer Alita em computação gráfica e interagindo com os atores do filme.
Previsão de lançamento: Junho de 2009

NEON GENESIS EVANGELION

Estúdio: ADV Films, Gainax, Weta Digital
Distribuição: Não definido
Diretor: Peter Jackson (ainda não definido)
Roteirista: Matt Greenfield, baseado na obra original de Hideaki Anno
Elenco: Não definido
Sinopse: Nada se sabe desse filme, além dos rascunhos exibidos tempos atrás pela Weta Digital.
Previsão de lançamento: 2009

BLOOD – The Last vampire

Estúdio: EDKO Film, Pathé e Production I.G
Distribuição: Pathé
Diretor: Chris Nahon
Roteirista: Ronny Yu
Elenco: Gianna Jun/Saya, Allison Miller/Alice Mckee, Masiela Lusha/Sharon, Andrew Pleavin/Coronel Frank Tinsdale, Koyuki/Onigen, JJ Field/Luke, Constantine Gregory/Diretor Henry e Ailish OConnor/Linda
Sinopse: Saya é uma vampira que trabalha para o governo e tem que se infiltrar num colégio em busca de demônios.
Previsão de lançamento: Não definido

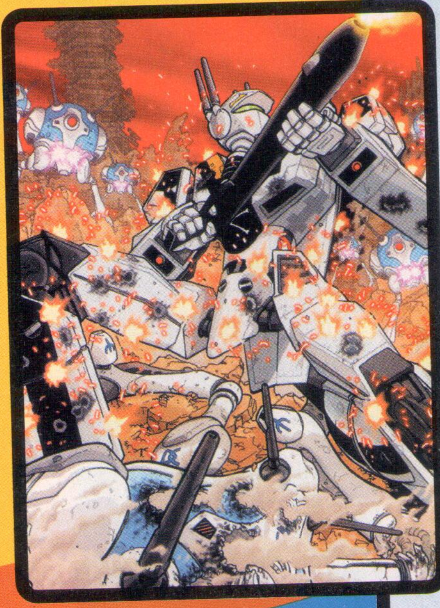
PRIEST

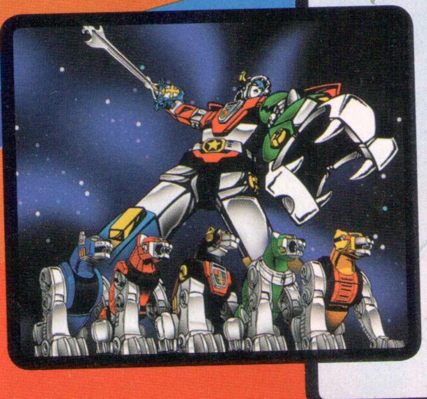
Estúdio: Buckaroo Entertainment, Michael De Luca Productions e Screen Gems
Distribuição: Screen Gems e Sony Pictures
Diretor: Andrew Douglas
Roteirista: Cory Goodman
Elenco: Não definido
Sinopse: Ivan Isaacs é um padre que vendeu sua alma ao demônio para vingar-se do anjo caído Temozarela.
Previsão de lançamento: 2009

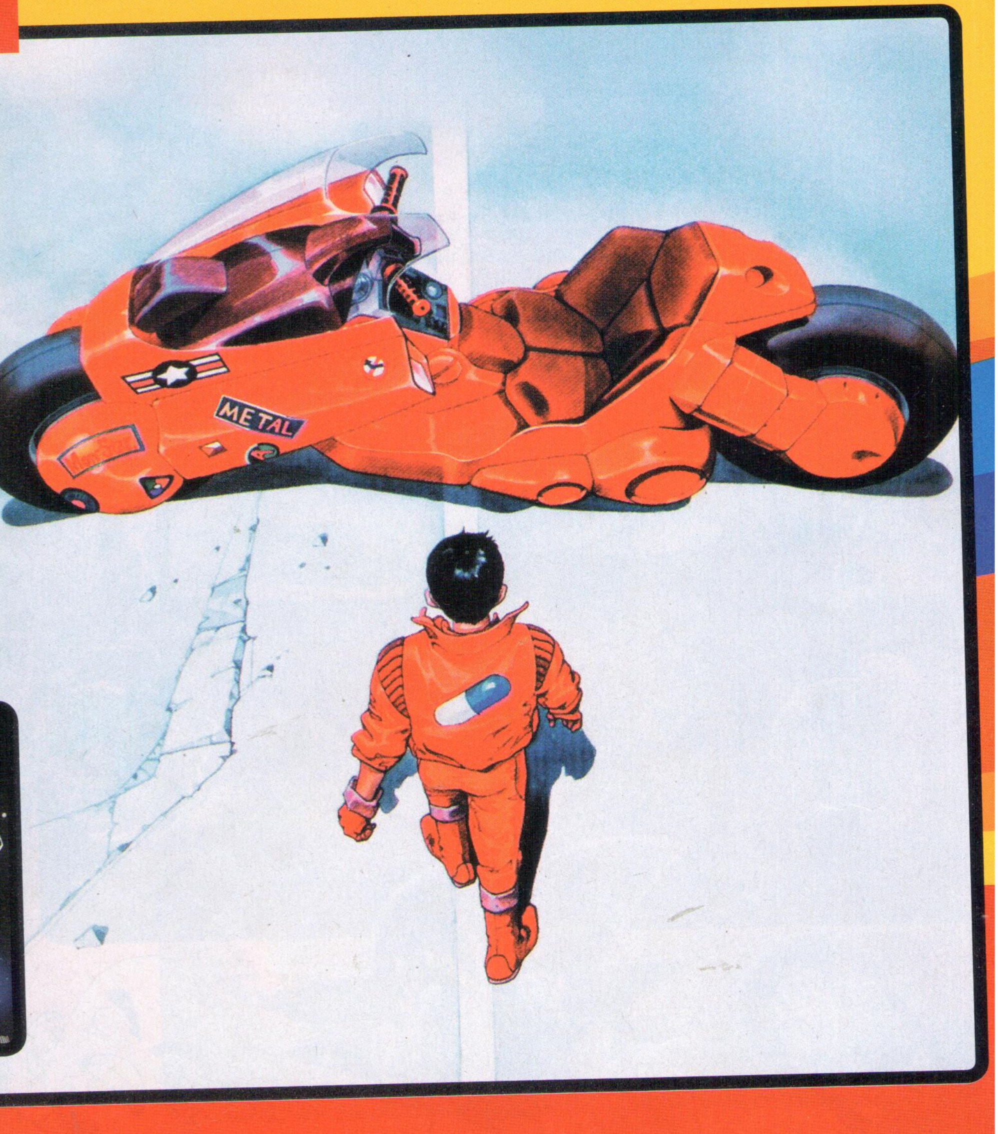
> "O sucesso de Transformers no cinema americano impulsionou outras produções que envolvam o tema robôs a também serem adaptadas na terra do Tio Sam."

A obra de Katsuhiro Otomo, Akira, será adaptado pela Warner em 2009, em dois filmes, tendo a participação a produtora de Leonardo DiCaprio. Um fato que gerou certo desconforto ao público fã dessa série foi saber que DiCaprio também atuaria no filme, interpretando Kaneda, e o ator Joseph Gordon faria o papel de Tetsu. Pareceu estranho ver dois ocidentais interpretando japoneses, mas não é só isso, Akira vai ser adaptado e deixará o cenário de Neo-Tokyo por Neo-Manhattan.

O único filme que até agora não gerou frustração pelo público, foi a produção baseada no animê Gatchaman (conhecido como G-Force, por aqui), que está sendo feita em computação gráfica pelo estúdio Imagi Animation Studios, o mesmo de Tartarugas Ninja.







Animês que não são animês propriamente ditos, também ganham versões em live action

O sucesso de Transformers no cinema americano impulsionou outras produções que envolvam o tema robôs a também serem adaptadas na terra do Tio Sam. Robotech e Voltron são as bolas da vez. Lembrando que Robotech é a versão americana de Macross com as séries Mospeada e Southern Cross, enquanto Voltron é a versão de GoLion e Dairugger XV. É curioso que o fãs consideram Speed Racer uma produção japonesa, mesmo tendo sido alterado nos EUA, adaptado a gostos locais, enquanto no caso de Robotech e Voltron, o público não considera assim por terem sido feitas uma série de edições, misturando séries diferentes, transformando estas em um novo produto e com história própria. Ambas as produções ainda estão no começo, mas no caso de Robotech, a produtora do ator Tobey Maguire (Spider Man) está supervisionando a produção do filme, e também existe a possibilidade do ator ser um dos protagonistas. Infelizmente, também foi divulgado que no caso de Robotech, o filme não poderia usar personagens e naves da série, para não deixar o filme caro.

Além dessas produções, ainda temos o filme que está tendo pouco alarde, mas atualmente se encontra em pós-produção, chamado Blood – The Last Vampire. O filme que tinha data original de lançamento para fevereiro de 2008, chegou a ter algumas fotos divulgadas, da atriz coreana Ji-hyun Jun (que fez My Sassy Girl e Windstruck) vestida de Saya. O filme está sendo produzido com a união dos estúdios EDKO Film, Pathé e Production I.G, com direção de Chris Nohan e roteiro de Ronny Yu (que dirigiu Noiva de Chucky Fearless com Jet Li e Freddy X Jason) e é baseado na obra original de Kenji Kamiyama e Katsuya Terada. Blood – The Last Vampire foi publicado no Brasil pela Panini Comics e a série de televisão é exibida pelo canal Animax.

Saindo um pouco de mangás e falando em manwhas (quadrinhos coreanos), temos a produção também agendada para 2009, de Priest, publicado no Brasil pela editora Lumus. O projeto ainda está no início, com a direção de Andrew Douglas e roteiro de Cory Goodman, e é baseado no manwha original de Min-Woo Hyung.

Importante frisar que muitos desses projetos tiveram atrasos, alguns ligados à greve de roteiristas nos EUA, e outros por motivos mais particulares de seleção de elenco e de orçamento. Mesmo que muitos deles tenham datas de lançamento, estão sujeitos a atrasos.

> "O filme O Chamado fez diversos filmes japoneses ganharem a atenção de produtores americanos, então não seria inusitado termos uma era de filmes baseados em mangás, nos EUA."

Os mangás em Hollywood darão certo?

Só saberemos quando filmes como Speed Racer e Dragon Ball estrearem nos cinemas em todo mundo. Tendo diversos projetos engatilhados, o sucesso dos filmes da Warner e da Fox irão decidir se outros filmes do mesmo estilo serão adaptados ou não. Tudo está indo para uma nova era de filmes em Hollywood, com base em produções nipônicas. O tempo dirá se o que estamos vendo hoje é uma boa decisão de Hollywood.

Outros gêneros, como J-horror, conseguiram fazer sucesso nos EUA, ao ganharem remakes e releituras para o público ocidental. O filme O Chamado fez diversos filmes japoneses ganharem a atenção de produtores americanos, então não seria inusitado termos uma era de filmes baseados em mangás, nos EUA.

Agora, quando Speed Racer estiver nos cinemas ou mesmo Dragon Ball Z, não encare a produção deles como algo que "destruiu" sua série favorita. Vá ao cinema, compre pipoca e principalmente "desligue o cérebro" para curtir um típico blockbuster americano "baseado" na obra que você leu e assistiu na TV. Não se apegue a detalhes, porque as produções vão encher os olhos com lutas fantásticas e contribuir para a obra ficar mais acessível a pessoas menos ligadas em produções nipônicas. Quando entrar no cinema, apenas pense que o filme não foi feito para você, fã, mas para agradar a diferentes públicos, pois só assim seria possível gastar milhões de dólares num filme baseado na sua obra favorita.

tech, a
er Man)
filme, e
ser um
bém foi
o filme
da série,

Por Junior Fonseca (colaboração de Alexandre Soares)

Direto da Coréia

Tanto Priest como Planet Blood podem ser encontrados nas lojas especializadas de todo o país e são lançados pela Lumus Editora.

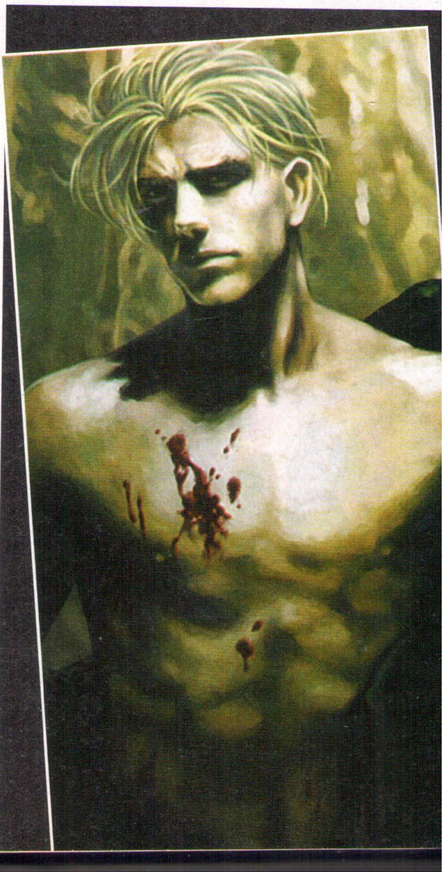
Na edição anterior, comentamos numa matéria especial o crescimento dos mangás sul-coreanos em todo o mundo (inclusive por aqui). O gênero conhecido como manhwa vem ganhando muito espaço e tivemos a oportunidade de bater um papo pra lá de especial com dois profissionais, são eles Hyung Min-Woo (de Priest) e Kim Tae-Hyung (de Planet Blood). A conversa rendeu bastante, como vocês podem conferir a partir de agora.

Neo Tokyo – Por favor, apresente-se aos nossos leitores e defina suas séries com suas próprias palavras.

Hyung Min-Woo: Meu nome é Hyung Min Woo e sou um artista de quadrinhos comum. Diria que 'Priest' é minha obra principal porque comecei a trabalhar como profissional sem ter trabalhado como amador.

Kim Tae-Hyung: Quando era estudante, adorava desenhar. De alguma forma, fiz amigos que desenhavam manwha e comecei a sonhar em produzir meu próprio manwha. Depois, fiz minha estréia com um manwha curto, chamado 'A Control Zone'; 'The Ant Man' foi publicado em série em 'Champ', uma revista de manwha mensal. 'Planet Blood' e outro manwha curto, 'Déjà Vu', também foram publicados em série em 'Young Champ', revista que pertencia à mesma editora de 'Champ'. Parei com manwha um tempo e entrei no mercado de jogos. Trabalhei como designer original do jogo 'RF Online'. Atualmente, sou diretor de arte do jogo 'Red Blood Online-Civitas Terrena' na nova empresa 'Gorilla Banana'. Em meados ou no fim do ano 2008, o jogo vai ser apresentado no sistema Beta.

NT - A estética do mangá hoje em dia deixou de ser japonesa; hoje, existe uma linguagem internacional na forma de contar as histórias, e a Coréia é o primeiro grande exemplo na Ásia dessa emancipação. Porém, os artistas coreanos parecem ter preservado sua própria identidade quando trouxeram o mangá para seu país, embora seja algo difícil de se perceber para quem não é asiático. É algo um pouco mais do que ler na direção da esquerda para a direita, comum nos países ocidentais e adotado na Coréia. Então, vamos às primeiras questões: na sua concepção, onde está mais



evidente a identidade coreana no manhwa? Qual é a diferença do mangá feito no seu país, mesmo sob a influência japonesa, do mangá japonês? O que faz os quadrinhos coreanos serem "manhwa", e não "mangá coreano"?

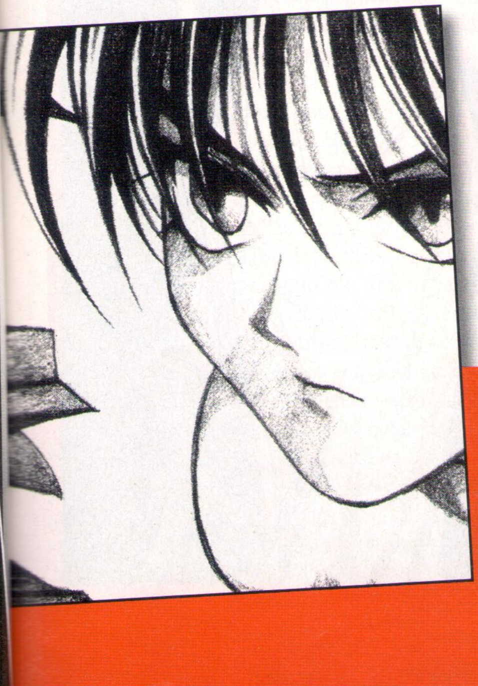
Hyung Min-Woo: Não gosto de fazer distinção entre manwha e mangá. Ninguém discorda que a origem do manwha é o mangá. Manwha, cujo nome é derivado de mangá, já tem sua própria história há muito tempo. Em algum ponto, manwha pôde se desenvolver devido à condição de não ser o 'original', e isso também fez a diferenciação entre manwha e mangá, inconscientemente. Ainda não consegui me livrar do mangá. Estou sob outra influência que é o 'American cartoon', porém, fundamentalmente, tudo que sou foi obtido do mangá. Não admiro nem desprezo o mangá. Apenas aprendo dele. É meu dilema pessoal que eu não possa distinguir manwha de mangá. E para dizer a verdade, é um problema para mim distinguir um do outro. O que não significa que o manwha não tenha uma diferença especial do mangá. Os típicos escrúpulos e meticulosidade japoneses são motivos para fazer obras de tópicos variados. Por outro lado, o manwha tem a peculiar passionalidade sensível coreana e sempre revela uma vividez inesperada. Digamos que a comida bem feita é para a satisfação de um gourmet e é isso o que o mangá é; já o manwha é para pessoas que querem experimentar o frescor dos ingredientes. (Porém, quase sempre, a falta de jeito não é intencional, acontece porque o manwha coreano continua imaturo.)

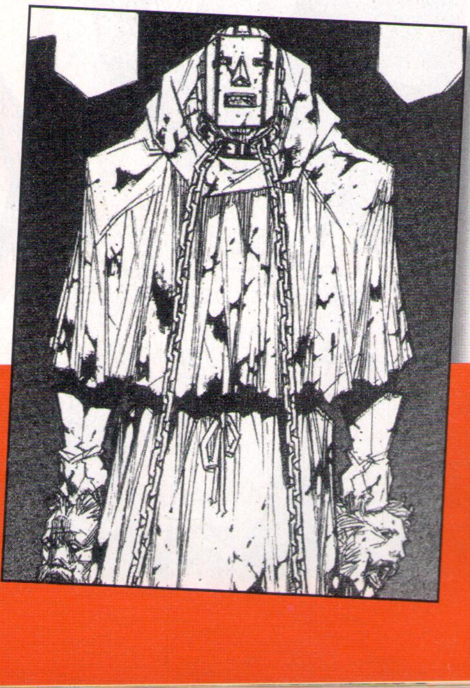
Kim Tae-Hyung: Quando comecei a desenhar manwha, a importação de mangás japoneses estava proibida por causa de questões políticas e históricas entre Coréia e Japão. Por causa disso, embora o manwha tenha algumas semelhanças com mangá, há diferenças óbvias entre o estilo de desenho e a organização do enredo. (Por exemplo, os japoneses com freqüência organizam coletâneas e os coreanos, não). Entretanto, mangás japoneses importados ilegalmente (tal como Dragon Ball) fizeram grande sucesso aqui na Coréia. Leitores coreanos se acostumaram ao estilo avançado de desenho do mangá japonês, com detalhes diversos e as animações em cores. E agora, como os estilos de desenho japoneses estão ficando populares, parece que o manwha coreano está se 'japoneisando'. Mas posso dizer que nossos excelentes manwha, aqueles de autoria de Ko, Woo Young (que já morreu) e Kim Soo Jung possuem um certo estilo de desenho coreano criativo, que somente coreanos podem compreender, além de histórias emocionantes.

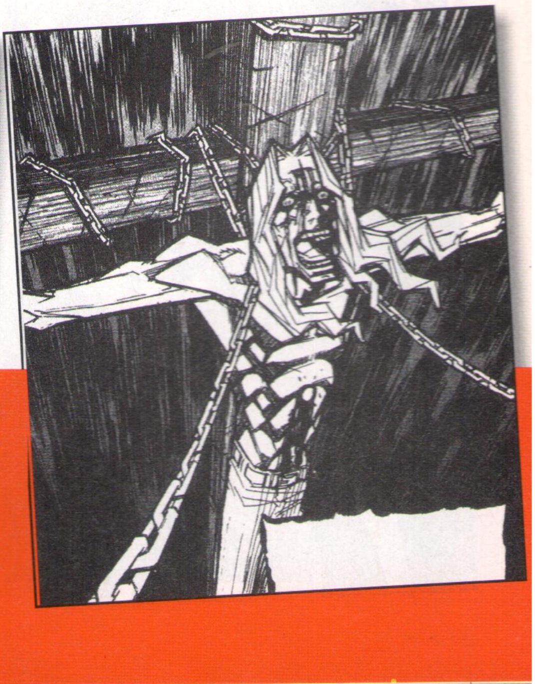
NT - Um dos maiores obstáculos para os manhwa no Ocidente é exatamente o fato de, ao contrário do Japão, os leitores e fãs em potencial terem de saltar no escuro em relação às publicações originais. Todos sabemos que a antologia mais vendida no Japão é 'Shonen Jump', o qual é dirigido para adolescentes masculinos, e a maioria dos grandes sucessos do mercado japonês segue esse tipo de publicação, por exemplo. Mas, geralmente, nada sabemos sobre manhwa editados, sobre as antologias mais populares, sobre como são publicados. Então, poderia nos falar sobre o manhwa em seu país, os best-sellers, onde suas histórias são publicadas e para qual tipo de leitores as histórias são dirigidas em seu país?

> "Mas posso dizer que nossos excelentes manwha, aqueles de autoria de Ko, Woo Young (que já morreu) e Kim Soo Jung possuem um certo estilo de desenho coreano criativo, que somente coreanos podem compreender, além de histórias emocionantes."

Hyung Min-Woo: A organização é quase a mesma de uma revista japonesa. Mas comparada ao Japão, o número de autores de manwha que recebem atenção por vender milhões é pouco e o próprio mercado é pequeno. Então, é impossível comparar as duas escalas, embora a organização seja similar. Além das diferenças culturais, a idade-alvo, a proposta para publicação e intenções não são tão diferentes daquelas no Japão. E, é claro, o mercado coreano de manwha foi idealizado por algumas empresas de manwha imitando a cultura editorial japonesa. E fizeram isso porque, há várias décadas, havia a própria maneira de sobrevivência do manwha, mas era ineficiente e enfatizava apenas a produção em massa, que não era progressiva. Naqueles dias existiam 'Young Champ', 'Comic Champ', da Daiwon, e 'Booking', da editora Haksan. 'Priest' está na 'Young Champ', da Daiwon.





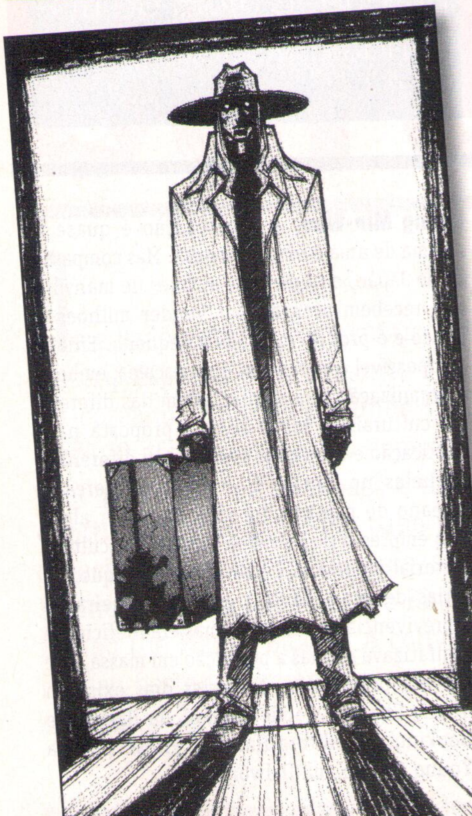


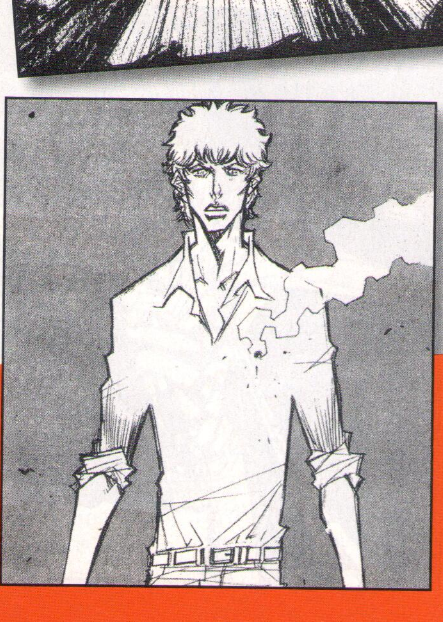
> "O jornalista-responsável tem um papel direto-indireto na feitura do trabalho. Ele aconselha a direção do manhwa para um ponto de vista que o autor nunca havia pensado antes...."

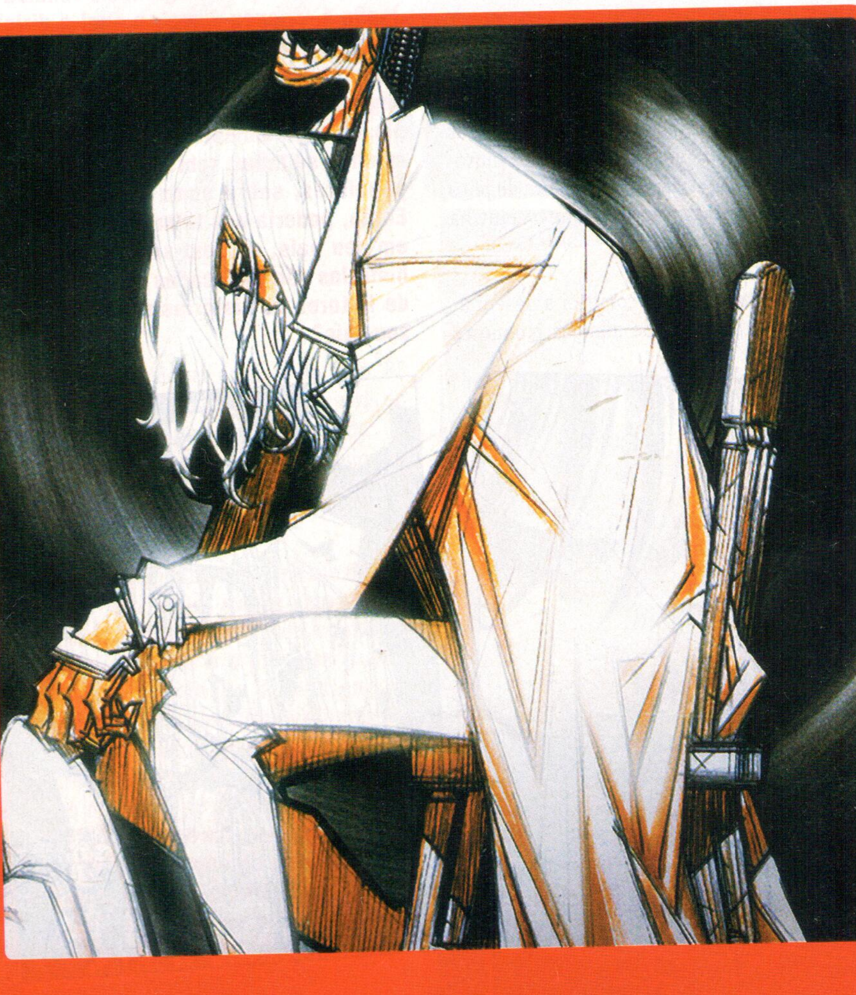
Kim Tae-Hyung: Como já mencionei anteriormente, agora estou trabalhando na indústria de jogos e não leio tanto quanto costumava fazer e não sei como as coisas funcionam na indústria de mangás, atualmente. A mim me parece que o manhwa coreano teve sua melhor época quando 'Planet Blood' era publicado em série. Havia muitas revistas de mangá e elas vendiam bem. Existem três grandes editoras de manwha na Coréia e meus manwha estavam em 'Champ' e 'Young Champ', da Daiwon Dongwha. A coisa que eu gostava na 'Young Champ' era que o principal alvo eram leitores mais velhos que as outras revistas principais, então, eu podia usar temas diferentes. (É claro, havia mais restrições do que as revistas japonesas, todavia.). 'Planet Blood' é o manwha que eu pude desenhar com mais liberdade em referência às tendências daquela época. Havia partes maçantes na história, mas fiquei conhecido fazendo a história que quis fazer, e graças aos leitores que gostaram, continuei desenhando 'Planet Blood'.

NT - Como foi seu começo de carreira, e como é a estrutura de produção do manhwa? Qual é a rotina de um artista que trabalha com o mangá coreano, e quais são as pressões editoriais mais comuns exercidas sobre a produção artística na Coréia?

Hyung Min-Woo: Tenho um estilo de desenhar diferente de outros autores coreanos. Eu mesmo faço tudo. Até mesmo mudei meu estilo de desenhar e meu processo de trabalho para poder trabalhar sozinho. Sinto-me mais confortável fazendo tudo eu mesmo. A vida de um autor de manwha é simplesmente se sentar à mesa de trabalho e dormir. Às vezes, saímos para um passeio, para uma viagem e temos alguns hobbies, também, mas isso é apenas nosso último recurso para não enlouquecer de vez, ao invés de aproveitar a vida. (metade é verdade, metade é piada). O jornalista-responsável tem um papel direto-indireto na feitura do trabalho. Ele aconselha a direção do manwha para um ponto de vista que o autor nunca havia pensado antes.... Mas estas são as funções dos papéis em 'teoria', porém, o que fazem, principalmente, é forçar para que o trabalho termine dentro do prazo e usam todos os recursos quando o prazo final está se aproximando. Eles têm uma espécie de tristeza similar à dos autores de manwha.







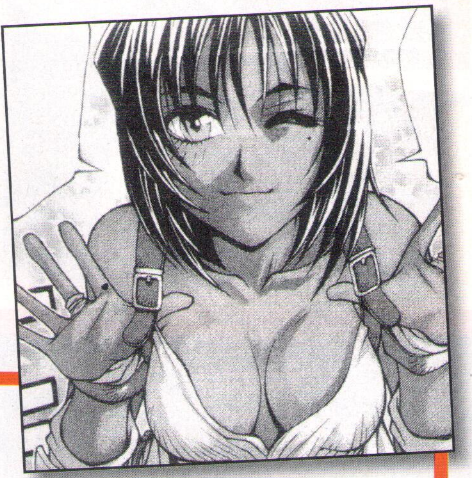
Kim Tae-Hyung: O prazo final de 'Planet Blood' era de duas semanas. A primeira coisa a fazer era construir a trama. Eu armava a estrutura da história no começo e os detalhes iam sendo acrescentados. Então, editava a história de acordo com o espaço em páginas que havia na revista e decidia sobre cada detalhe. Normalmente, fazia todo o trabalho numa sauna pública. Acho que me sinto mais confortável num ambiente quente. Depois disso, desenhava a lápis e esse era o começo de fazer o manwha. Com a ajuda de dois assistentes, o trabalho com pena e texturas começava. Normalmente, eu fazia o trabalho com a pena e os assistentes faziam os desenhos de fundo. Todos fazíamos as texturas juntos e corrigíamos os textos, e esse era o fim do trabalho. Meu dia a dia era similar ao de outros autores de manwha. Eu costumava dormir muito (porque não podia dormir tanto quando tinha trabalho a fazer), me informava, aproveitava minha vida privada, depois fiquei com pouco tempo por causa dos prazos finais. Quando comecei a trabalhar, dormia apenas quatro horas por dia. Eu e meus assistententes costumávamos cozinhar em turnos, mas quando o prazo final se aproximava, passávamos a pedir comida pronta para economizar o tempo de cozinhar e lavar louça. Acho que a maior diferença entre a indústria editorial coreana e a japonesa era a função do editor. Dizia-se que o editor japonês tinha um grande poder e participava do mangá. Desejaria que fosse assim na Coréia, também.

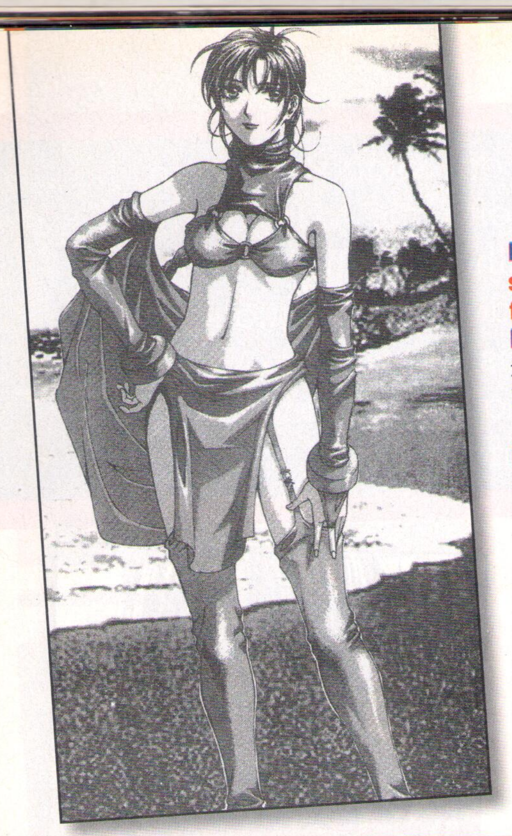
NT - Embora a Coréia tenha investido, com apoio governamental, nas indústrias de jogos e manhwa, o fato é esses últimos não têm a mesma força dos mangás nos mercados internacionais, ainda. O fator de licenciamentos contam muito para isso – os jogos, aparentemente, foram muito mais longe do que os manhwa, em popularidade. O que está acontecendo?

Hyung Min-Woo: Não podemos rir do esforço e persuasão de quem quer que seja. Seria divertido ler manwha que ficassem conhecidos por esses caminhos, mas não é o caso. A escolha depende dos leitores. Não faz sentido receber apoio de alguém. Planejamentos de curta visão ou somente para 'exibição' fazem parte do governo coreano há muito tempo. Esta pode ser uma opinião política, mas o apoio governamental poderia ser regulamentado de maneira diferente. Alguém que diz que a razão de haver um mercado pequeno de manwha na Coréia seria por causa da falta de apoio governamental, está usando o manwha para culpar o governo, e é também um autor que não tenta se empenhar ou um autor sem habilidades.

> "O problema crucial em relação ao manwha coreano é o preconceito que mangá é para crianças, que atrapalha os estudos e que é apenas uma cultura de terceira qualidade. Se as autoridades oficiais não mudarem esses pontos de vista não haverá grandes mudanças, mesmo com grande apoio."

Kim Tae-Hyung: Mesmo que o governo venha apoiando, não é suficiente. Acho que é porque eles não compreendem inteiramente o manwha, ainda. O problema crucial em relação ao manwha coreano é o preconceito que mangá é para crianças, que atrapalha os estudos e que é apenas uma cultura de terceira qualidade. Se as autoridades oficiais não mudarem esses pontos de vista não haverá grandes mudanças, mesmo com grande apoio.





NT - Quais são os licenciamentos mais bem-sucedidos de suas séries para produtos e franquias?

Hyung Min-Woo: O filme 'Priest'? Mas nem vi isso no cinema ainda, então não tenho certeza. E não tenho outro além desse.

Kim Tae-Hyung: 'The Ant Man', que fiz no começo de minha carreira para se tornar um jogo. Estou batalhando para transformar 'Planet Blood' em um jogo online e eu mesmo sou o diretor de arte. Também peguei alguns trabalhos para produção de outros jogos.

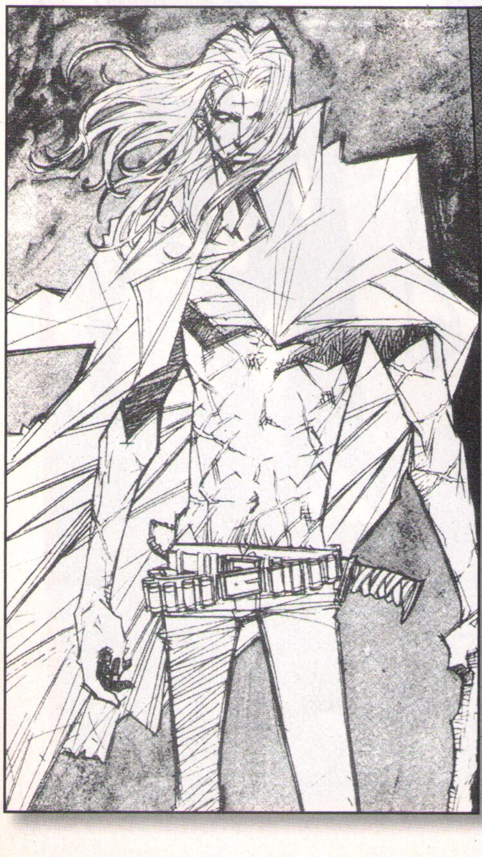
NT - Muitas empresas de animação coreanas trabalham para a o Japão. Animês japoneses como 'Tenjou Tenge' praticamente são produzidos na Coréia. Por que esse trabalho não é direcionado para séries baseadas em mangás, como o seu trabalho ou suas próprias criações, uma vez que animações como 'Wonderful Days' impressionam e mostram que a Coréia pode ter sua própria produção? Em média, os coreanos preferem o que vem do Japão ao invés de histórias coreanas ou existe aí algum outro tipo de problema?

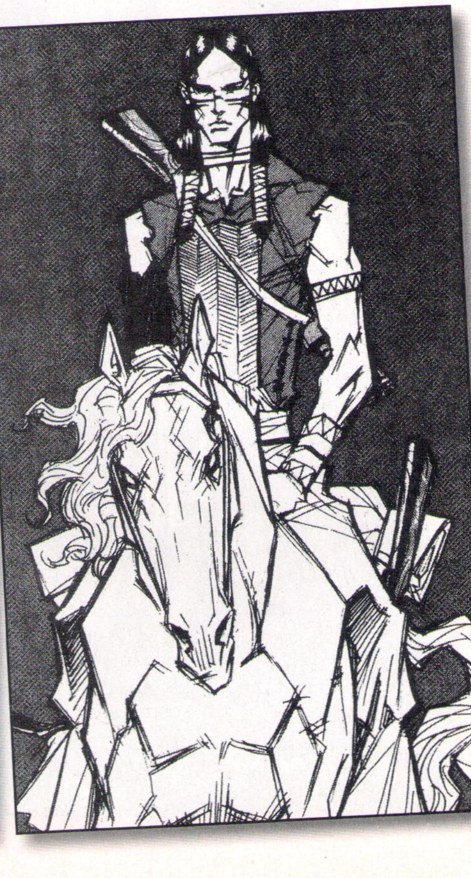
> "Muitas animações japonesas são feitas por encomenda na Coréia. Acho que é por causa da mão-de-obra ser barata e o nível de qualidade do trabalho ser excelente comparado àquele do Japão."

Hyung Min-Woo: Deixe-me corrigir sua pergunta. Não são muitas empresas coreanas de animação trabalhando para empresas japonesas. Na verdade são todas. Os coreanos são empregados de japoneses. Conheço gente que vai me culpar se o que eu disser se espalhar na indústria coreana de animação, mas posso dizer sem hesitação: não existe uma única empresa coreana de animação. Somos apenas assistentes da animação japonesa. Você diz 'Chunsangchunha' foi feito na Coréia, mas a essência daquela animação é a combinação de peças que a constituem, que são história, personagem, produção, efeito sonoro, ritmo de manwha... O que coreanos fizeram foi simplesmente preencher lacunas. (Para dizer a verdade, não tenho visto como os coreanos trabalham para fazerem isso, então, posso estar errado. Mas o que quero dizer é que as empresas coreanas de animação não cumprem um papel importante para fazer uma animação de qualidade.) 'Wonderful Days' é considerado um trabalho maravilhoso, mas eu duvido que receba elogios vindos de fora, do próprio Japão, elogios que não sejam da mídia coreana que é toda deslumbrada. Sei que minha resposta é negativa e cínica. Mas quero economizar elogios para a animação coreana enquanto nossas, assim chamadas, 'obras máximas da animação' tiverem uma avaliação baixa de todo mundo, enquanto os coreanos aplaudem nossas próprias animações.

Kim Tae-Hyung: Muitas animações japonesas são feitas por encomenda na Coréia. Acho que é por causa da mão-de-obra ser barata e o nível de qualidade do trabalho ser excelente comparado àquele do Japão. Mas os projetos e planejamentos não são assim tão bons. Haverá de se desenvolver essas partes gradualmente. Ficaria feliz se meus manwha se tornassem animações, mas não são aquela grande obra-prima e eu fico um tanto constrangido. Há uma boa chance de isso se concretizar.

Além disso, os distribuidores devem achar que é mais barato importar animações do que produzir animações coreanas. Também duvido que as "Japanimations", não as animações Disney, possam ser sucesso de bilheteria. Algumas animações tiveram grande sucesso no Japão, mas não na Coréia. Talvez muitos coreanos achem que animações devem ser assistidas via internet, e não nos cinemas.





NT - Mudando agora de tópico: como sua carreira começou?
Hyung Min-Woo: Comecei na correria para não ter de assumir os negócios de meu pai.

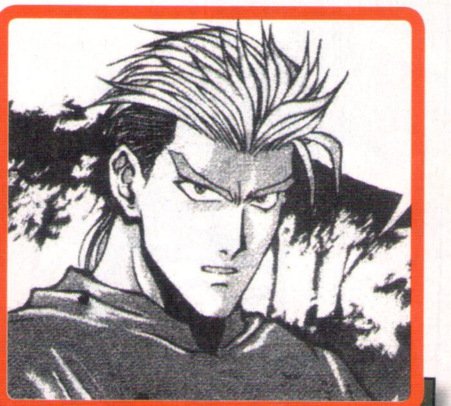
Kim Tae-Hyung: Primeiro, eu era um estudante que gostava de mangá e tinha habilidade para desenhar. Sonhei ser professor de história, e mesmo ser um arqueólogo. Mas meus pais eram contra meu sonho de ser professor. E me juntei a amigos que gostam e desenham manwha. Costumava visitar estúdios de alguns autores veteranos de manwha e fiz manwha em um clube amador de manwha.
Comecei a pensar que seria bom fazer daquilo um trabalho e passei a comprar materiais, a praticar enquanto tinha um emprego de meio período. Quando estava ajudando um autor de manwha, tive a chance de conhecer um editor de revistas de manwha e ele me disse para fazer meu próprio trabalho e começar minha carreira.

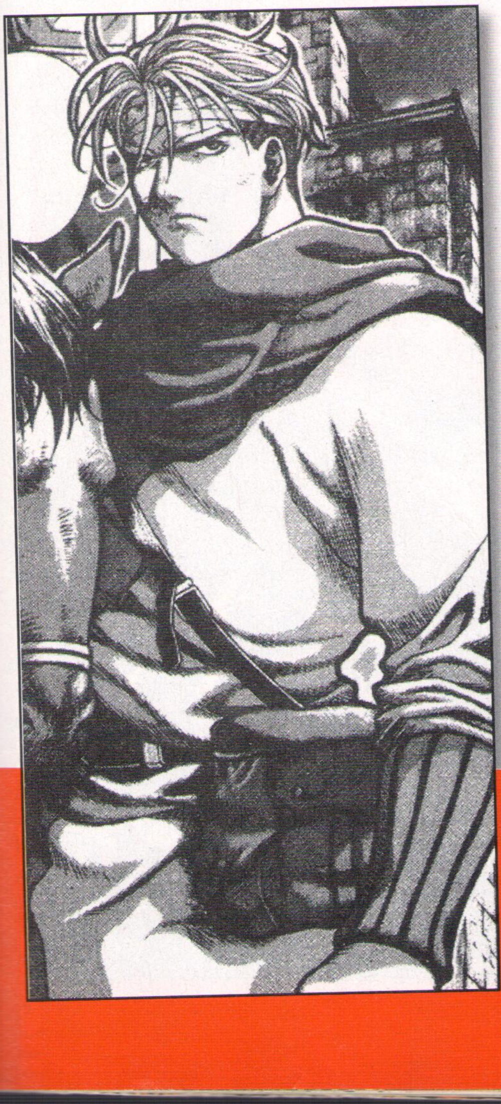
NT - Como tem sido a repercussão de suas séries na Coréia?
Hyung Min-Woo: Como se podia esperar, um bocado maníaca. Mas tem havido uma resposta entusiasmada dos leitores, em consideração a isso.

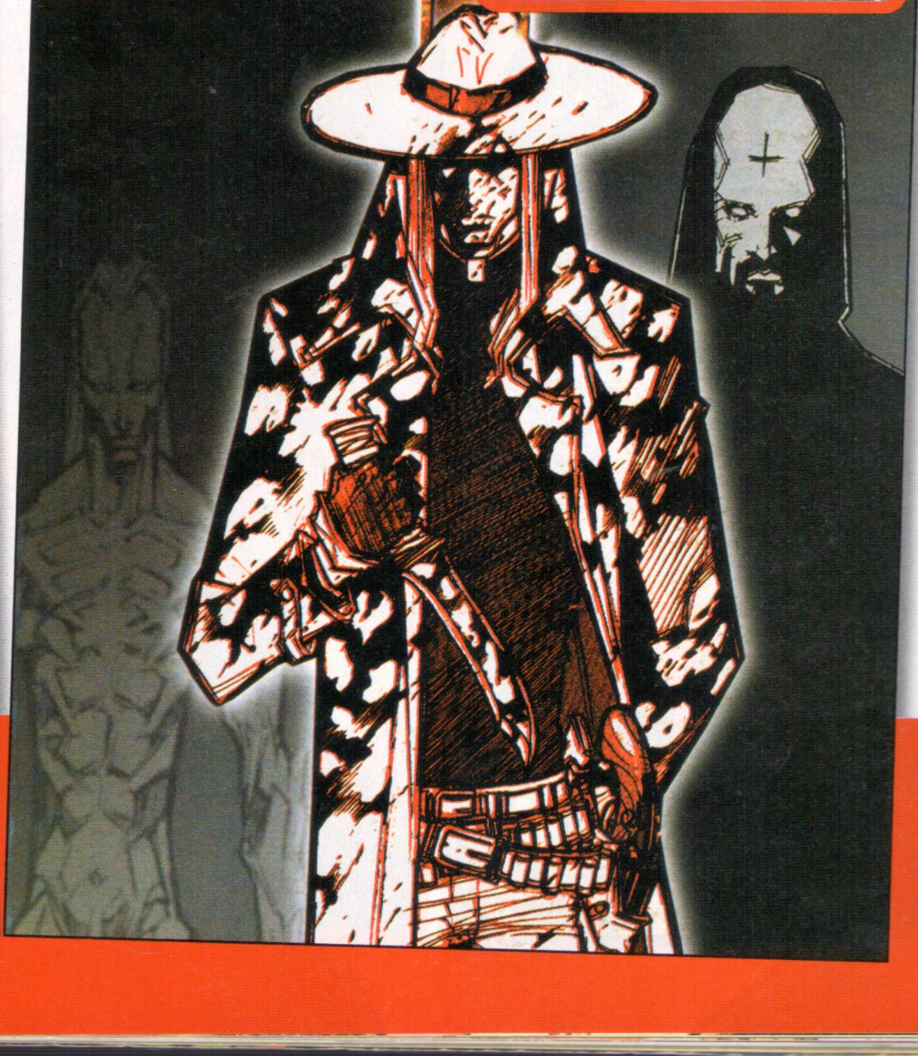
Kim Tae-Hyung: Não eram tão populares, mas havia alguns fãs que as adoravam. Tinha uma certa parte do público maníaca naquele tempo, e a idade do grupo de fãs era um pouco maior. Eles criaram um site de fãs na internet. Ouvi dizer que foi o primeiro site de fã-clube de autor masculino de manwha. Agradeço àqueles que ainda lembram de 'Planet Blood', embora já tenha passado um longo tempo desde seu término.

NT - E quanto ao mercado internacional? Pode dizer algo sobre a repercussão de suas séries em outros países onde foram publicados e contar algumas curiosidades sobre a repercussão delas nesses países para nossos leitores?
Hyung Min-Woo: As reações vindas de fora têm sido boas de acordo com minhas próprias fontes. A exportação seguiu para muitos países e ainda duvido que leitores de tão diferentes lugares tenham as mesmas impressões.

"Quando estava ajudando um autor de manwha, tive a chance de conhecer um editor de revistas de manwha e ele me disse para fazer meu próprio trabalho e começar minha carreira."







> "...De um filme que vi recentemente, fiquei preocupado que minha imaginação pode estar errada. Tive medo. O filme era 'Cidade de Deus'."

Kim Tae-Hyung: Para dizer a verdade, não sei o que as pessoas pensam de 'Planet Blood' em outros países. Já terminou há muito tempo e estou constrangido em perceber muitos erros nele. Estou muito curioso sobre o que leitores estrangeiros pensam de 'Planet Blood' porque eu o fiz apenas para leitores coreanos. Por exemplo, muitos coreanos riem em certas partes — porém isso funciona do mesmo modo com estrangeiros?

NT - Priest foi para os cinemas, nos EUA. Isso teve alguma influência sobre você ou está esperando para ver os resultados? O que você achou da escolha do elenco e da adaptação do roteiro?

Hyung Min-Woo: Um capital colossal me escolheu, então, isto soa meio constrangedor, mas tive de concordar com sua lógica comercial sem qualquer resistência (haha). Pode ter mudado 'Priest', mas sou mundano e ganancioso demais para rejeitar esse grande evento, insistindo apenas na teimosia de autor.

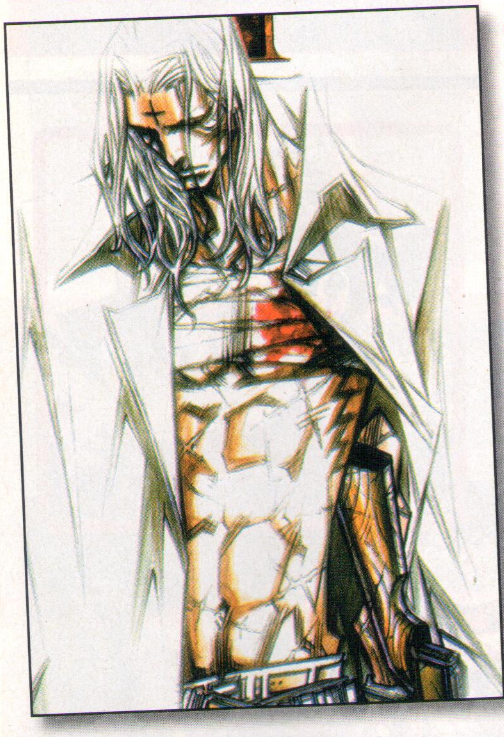
NT - Notei que no primeiro volume os criminosos agiam com metralhadoras. Esse tipo de arma foi aparecer somente nos anos 20 ou nos anos 30, bem distantes dos tempos do Velho Oeste. Cronologicamente, onde sua história é situada? Como foi feita sua pesquisa de apoio?

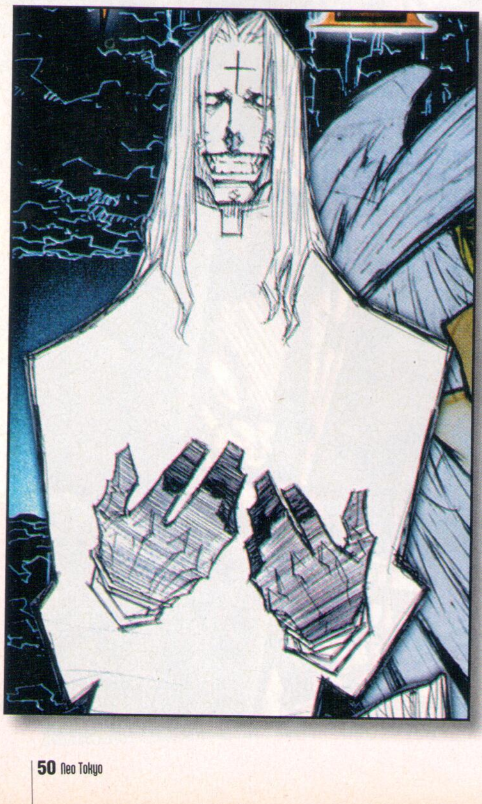
Hyung Min-Woo: Aquelas armas foram homenagem ao jogo que me influenciou um bocado. Sei que há um buraco na história de fundo, mas a forte impressão daquele jogo não me deu outra opção. Também, adoro aquelas armas tanto que eu as colocaria todas no meu manwha. (Na verdade, não existe 'história de fundo'. Apenas deixei os leitores saberem que eram os tempos dos Pioneiros do Oeste.)

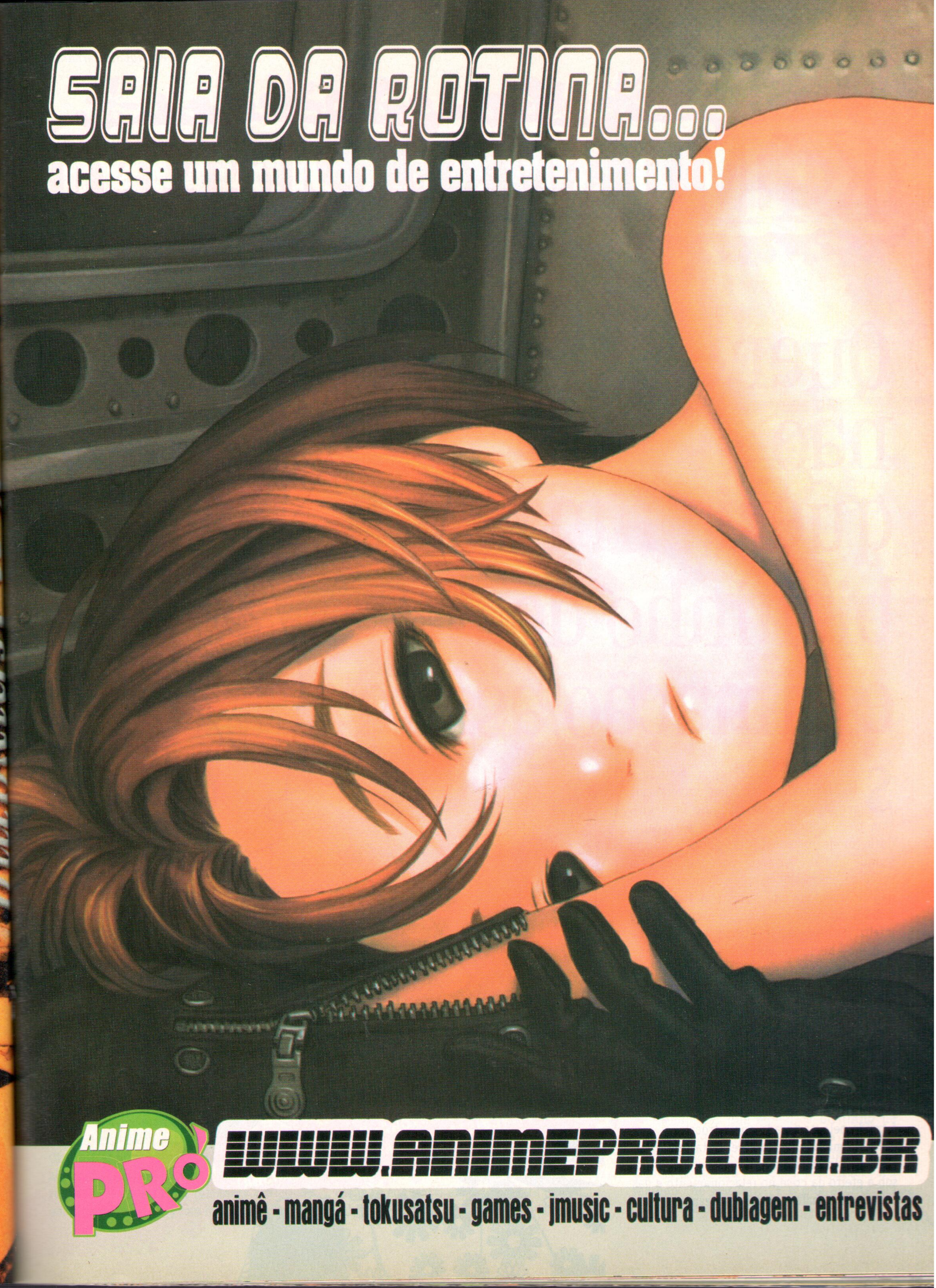
NT - Tem interesse em conhecer o Brasil, um dia?

Hyung Min-Woo: O Brasil continua um paraíso para mim. Tanto quero que seja um paraíso eterno, não indo lá visitá-lo. De um filme que vi recentemente, fiquei preocupado que minha imaginação pode estar errada. Tive medo. O filme era 'Cidade de Deus'.

Kim Tae-Hyung: Sou grande fã do Sepultura, tenho muita curiosidade sobre o Brasil, também. Queria ver o Brasil com meus próprios olhos, não apenas via TV, assistindo samba e capoeira. ■NT



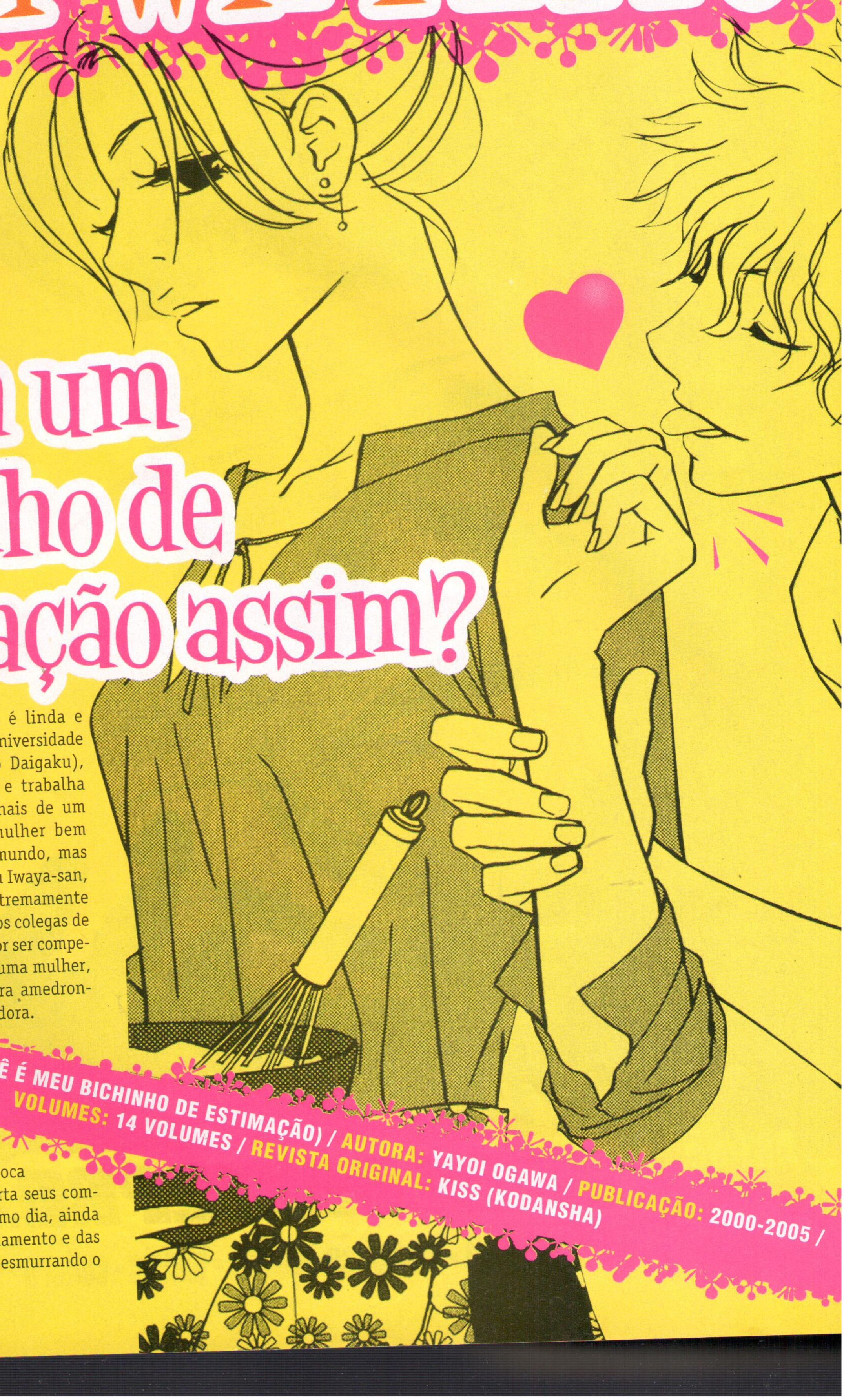



SAIA DA ROTINA...
acesse um mundo de entretenimento!
Anime PRÓ
WWW.ANIMEPRO.COM.BR
animê - mangá - tokusatsu - games - jmusic - cultura - dublagem - entrevistas

Por Valéria Fernandes

KIMI WA PETTO

Quem não queria um bichinho de estimação assim?



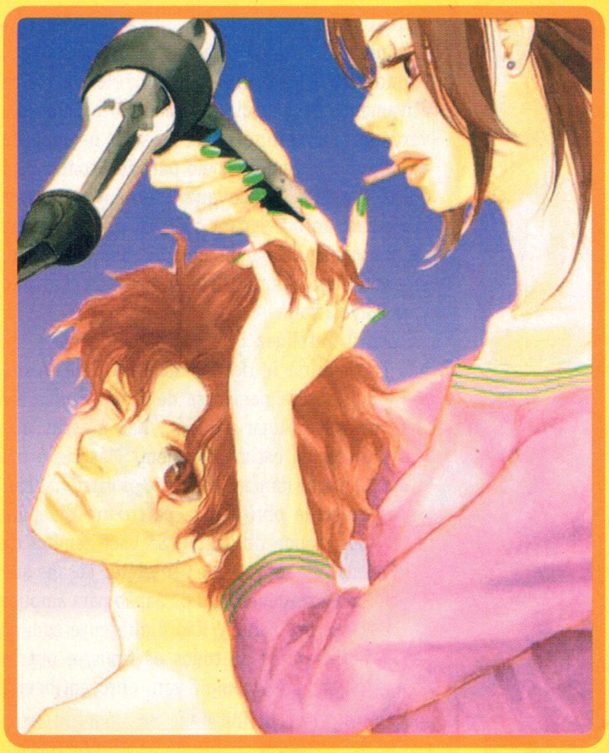
Sumire Iwaya tem 27 anos, é linda e alta, formada pela melhor universidade japonesa, a Toudai (Tóquio Daigaku), com pós-graduação em Havard, e trabalha no setor de relações internacionais de um grande jornal. Ela seria uma mulher bem sucedida em qualquer lugar do mundo, mas não no Japão, por isso, Sumire, ou Iwaya-san, como é chamada por todos, é extremamente infeliz. Desprezada e invejada pelos colegas de trabalho – homens e mulheres – por ser competente e segura demais para uma mulher, ela é uma figura amedrontadora.

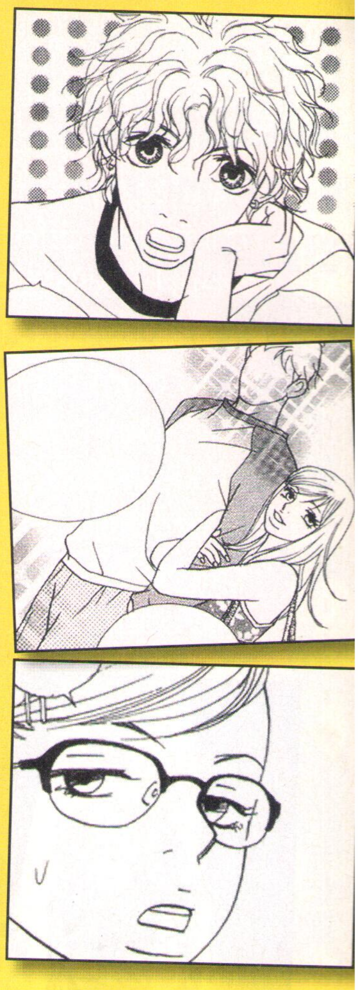
KIMI WA PETTO (VOCÊ É MEU BICHINHO DE ESTIMAÇÃO) / **AUTORA:** YAYOI OGAWA / **PUBLICAÇÃO:** 2000-2005 / **VOLUMES:** 14 VOLUMES / **REVISTA ORIGINAL:** KISS (KODANSHA)

Para piorar sua situação, ela é traída pelo namorado que a troca por uma mulher que não desperta seus complexos de inferioridade. No mesmo dia, ainda sob o efeito da crise no relacionamento e das fofocas do trabalho, ela termina esmurrando o chefe. Antes que alguém pense que Sumire é uma desequilibrada, esclareço que o sujeitinho tentou passar a mão na sua bunda, insinuando que toda boa funcionária deveria aceitar esse tipo de atitude dos seus colegas homens. Foi um deslize, pois apesar dos problemas, ela se controla durante boa parte do tempo, fingindo frieza e superioridade. Nenhuma lágrima ou demonstração de fraqueza, em compensação, uma terrível dor de cabeça.

Depois do dia de cão, quando estava voltando para casa, ela encontra uma imensa caixa de papelão no caminho. Curiosa, ela decide olhar e encontra dentro dela um lindo bishounen desmaiado e ferido. Sem saber o que fazer, Sumire acaba arrastando a caixa para seu apartamento. Lá, ela cuida do rapaz, que está com muita febre, e no outro dia o deixa dormindo em casa e vai para o trabalho. Depois de dias, é a primeira vez que não tem dor de cabeça.

Chegando ao jornal, descobre que foi rebaixada e transferida para a seção de "Estilo de Vida" que é voltada para donas de casa e dirigida por um chefe que odeia "mulheres metidas a inteligentes". Ao voltar para casa, arrasada, Sumire descobre que o rapaz não se foi, aliás, ele insiste **MUITO** para ficar. Depois de uma longa discussão, ela permite que ele fique morando com ela, na condição de "animal de estimação" que deve obedecer, ser fiel e nunca tentar abusar da intimidade. Sexo, por exemplo, está fora de cogitação. Para completar, Sumire o chama de Momo (Pêssego), o nome do cachorrinho que teve na infância e que ao morrer deixou um grande vazio em seu coração. É assim que começa Kimi Wa Petto, a história de Sumire e Momo.





JOSEI MANGÁ

Kimi Wa Petto é um josei, isto é, um mangá para mulheres jovens e adultas, e não para adolescentes ou pré-adolescentes como os shoujo mangá. Mas só para confundir um pouco, já digo que muitas vezes todos os mangás, inclusive os BL-Yaoi, são chamados de shoujo pelos japoneses, então, melhor guardar que todo mangá feminino mal ou bem ainda recebe esse rótulo. Mais adiante, você vai entender por que fiz essa colocação.

Os mangá josei – ou Lady's comics – normalmente têm protagonistas adultas, que cursam faculdade ou têm um emprego, não raro como Office Ladies (OL), mas alguns podem ser donas de casa, claro, tudo vai depender da revista que publica o mangá. Há revistas mais focadas nas universitárias; outras feitas pensando nas OL e outras profissionais geralmente solteiras; algumas são para donas de casa; há as de terror, as eróticas; as com romances Harlequim em formato mangá; as com histórias com gatos (neko mangá) etc. A Kiss, por exemplo, é uma revista "descolada" e moderna, e Kimi Wa Petto foi seu mangá principal até seu término em 2005, quando Nodame Cantabile passou a ocupar o centro das atenções.

INVERTENDO A EQUAÇÃO

Kimi Wa Petto tem uma protagonista elegante, sofisticada, inteligente e decidida, mas ao mesmo tempo frágil e pressionada pela cultura tradicional japonesa. Momo, ou melhor, Takeshi Gouda, que depois descobrimos ser um bailarino e ter 20 anos, é gentil, de bem com a vida, despreocupado, ele é um sopro de alegria na vida da moça. Sua companhia acaba sendo ótima para uma moça que, depois de muito tempo, passa a sorrir. Momo é o primeiro, depois de muito tempo a chamá-la de Sumire-chan.

Kimi Wa Petto aparentemente inverte a relação amorosa comum ao colocar um homem mais jovem, ainda em formação, e uma mulher madura, experiente e colocada na vida. Sumire aparentemente tem tudo e Momo nada a lhe oferecer. Será mesmo?

SUMIRE TENTA SE ENQUADRAR

Conforme a história avança surge uma grande parceria entre os dois, e é com Momo que Sumire pode expressar sua dor, tristeza e frustração, também é afagando o rapaz que ela libera a sua afetividade reprimida. Mas Momo deve se contentar em ser somente um "bichinho de estimação", pois a moça decidiu que só se envolveria com um homem com um cargo mais alto que o dela e que fosse mais alto que ela, também. Foi a forma que ela encontrou para curar o revés amoroso, afinal, seu noivo via todas as suas qualidades como defeitos, ou pelo menos fonte de apreensão.

É nesse contexto que Sumire reencontra um velho colega de faculdade, Hasumi, por quem ela foi apaixonada. O rapaz, sempre gentil e atencioso, que tem a mesma profissão que a dela, é um cara muito legal, e também gosta de Sumire, por conta disso, os dois começam a sair juntos, mas o romance segue lento, porque ambos são muito tímidos e muito formais, não dispensando o tratamento "san" e tratando-se sempre pelo sobrenome. Aliás, conhecendo a família de Sumire é fácil entender por que ela é assim.

Sumire vê em Hasumi a chance de conseguir se enquadrar naquilo que a sociedade espera dela, uma relação amorosa desigual, com um homem que pareça melhor e mais poderoso que ela. Aliás, quando ele é transferido para Hong Kong ela tem a chance de se enquadrar, afinal, ele a pede em casamento e nem se preocupa com o fato dela também ter uma carreira.

De qualquer forma, se o romance com Hasumi engrenar, como fica Momo? Aliás, como explicar que Momo, o bichinho de estimação que precisa de tanta atenção, é um lindo bishounen de 20 aninhos? Por quanto tempo ela conseguirá esconder "seu segredo" de Hasumi? E o que acontecerá quando ele descobrir?

"Kimi Wa Pet retrata uma situação recorrente: duas pessoas muito diferentes vivendo sob o mesmo teto. Isso tudo temperado com umas pitadas de humor que dão leveza à história e o erotismo sem exageros e sempre de bom gosto."

O "PET"

Apesar de o foco principal estar em Sumire, Momo não é deixado de lado, ele participa ativamente da história e se comporta como um verdadeiro bichinho de estimação na maioria do tempo. Ele tem o cabelo parecido com o pêlo do cachorrinho Momo que Sumire teve e, vez por outra, ao olhar para o rapaz, é isso que ela vê, um cãozinho: lambendo sua mão, comendo, jogando PlayStation... Tá bom, nenhum cãozinho joga Playstation.

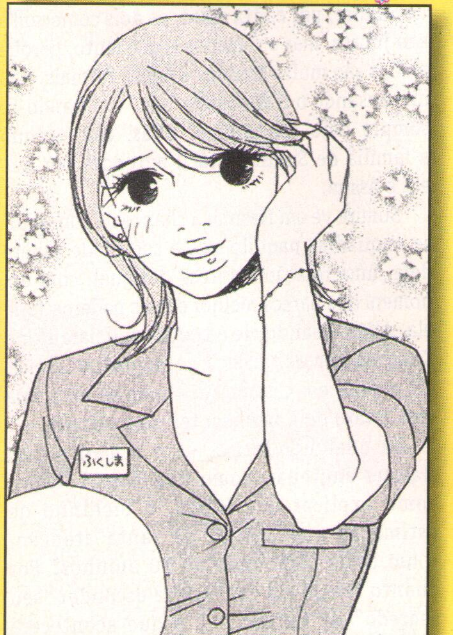
Gentil, inteligente, e manipulador, claro, ou não conseguiria ir ficando na casa dela. Aliás, ele sempre volta para casa de Sumire, pois diz não ter outro lugar para ir... Não é assim que os animais de estimação agem? Mas ele é um estudante de dança e deseja se profissionalizar. Isso pode obrigá-lo a partir um dia para bem longe do Japão. Se você lembra da matéria de Nodame Cantabile, já sabe que músicos devem sair do Japão para ampliar seus horizontes. Não é diferente com os bailarinos de todos os tipos, e outros mangás, como Swan, enfocam bem a questão.

Enfim, a estranha relação que se estabeleceu entre Momo e Sumire não tem lá muito futuro. E olha que ela nem descobriu ainda quem Momo é de verdade!

A CONCORRENCIA É DURA

Há as concorrentes de Sumire, claro, mas falar delas seria entregar spoilers. O que tenho a dizer é que Momo e Hasumi não são de se jogar fora, assim, se Sumire quiser ficar com um deles (*ou os dois*) terá que manter os olhos bem abertos. Hasumi é assediado por mulheres, como Shiori-chan, com seu uniforme rosa e minissaia, dispostas a se fingirem de dependentes e frágeis – tudo o que Sumire não é, mas que se espera que uma namorada japonesa seja – para fisgar o cara. E, no caso de Momo, bem, ele guarda muitos segredos de família e há uma moça, bailarina como ele, que não pretende deixar que ele escape tão fácil.

Só que Sumire está mais do que acostumada com "concorrência", pois ela tem duas irmãs e desde a infância foi obrigada a competir com elas e, não raro, perdia. Aliás, a irmã mais velha de Sumire é muito mais "assustadora" do que a nossa protagonista, ou pelo menos, esta é a opinião de Momo.



SERÁ ESSE O SEU FUTURO?

Para dar uma mãozinha, Sumire tem sua amiga, Eri, que a conhece desde a infância. Eri é uma personagem simpática, daquelas amigas que todo mundo quer ter por perto em momentos de crise, e que dá conselhos "sensatos", na maioria das vezes. Eri era a garota mais desejada nos tempos do colégio, conseguiu um marido (*Ela diz que trabalhou duro para isso*) e tornou-se mãe e dona de casa.

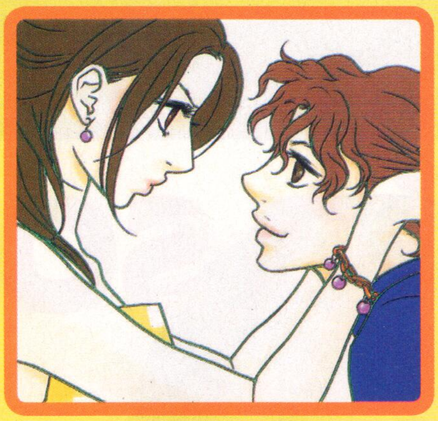
A personagem passa a impressão dúbia de ser ao mesmo tempo feliz e incompleta, em especial quando tem que conviver com a presença do que parece ser o terror da maioria das japonesas casadas: a sogra. Ela interfere na dinâmica da família e da casa, na criação dos netos, em alguns mangás tem até a chave da casa do filho e entra e mexe no que quer. Vocês sabiam que há pelo menos uma antologia josei que publica mangás mostrando a relação nora e sogra? O interessante é que as capas parecem de revista de terror...

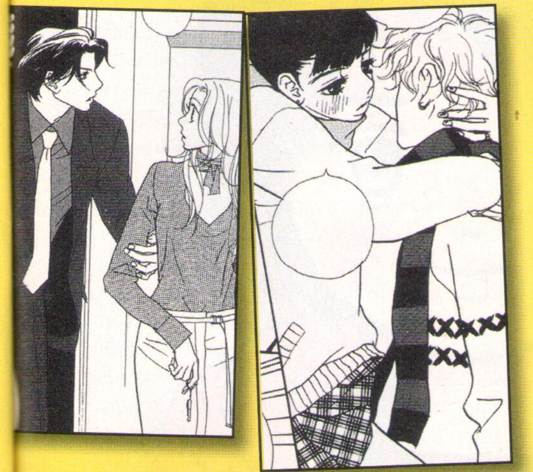
Além dos dramas do coração, a necessidade de rever sua personalidade, há ainda a situação no trabalho que precisa ser revertida. O mangá não se esquece de focar nisso, até porque o ambiente de trabalho é um dos cenários da série e o relacionamento de Sumire com seus colegas, homens e mulheres, também está em discussão. Aliás, o próprio Hasumi é um colega de trabalho. Aliás, seria interessante promover um encontro de Sumire com a protagonista de Hataraki Man, elas teriam muito que conversar.

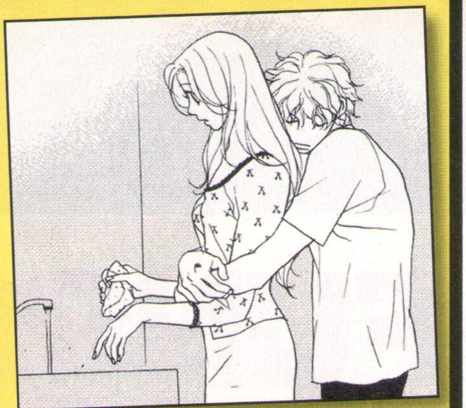
MUITO DIFERENTES

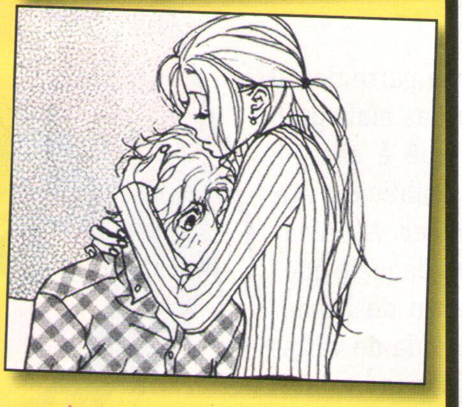
Deu para perceber, Kimi Wa Pet retrata uma situação recorrente: duas pessoas muito diferentes vivendo sob o mesmo teto. Isso tudo temperado com umas pitadas de humor que dão leveza à história e o erotismo sem exageros e sempre de bom gosto, que realçam a relação construída apesar do abismo que separa as protagonistas. Tanto Sumire quanto Momo são personagens bem legais, os coadjuvantes – Hasumi, Eri, a amiga de infância de Sumire, entre outros – são bem articulados, realistas, e a vida da protagonista é, até certo ponto, um retrato daquilo que as mulheres japonesas que optaram por uma carreira, e não somente por um emprego antes de casar, têm de enfrentar.

Kimi Wa Pet tem todos os ingredientes para ser um sucesso no Brasil, basta que alguma editora arrisque trazer o mangá. Só para se ter uma idéia, a série já chegou aos EUA (Tramps Like Us), Itália (Sei Il Mio Cucciolo), Alemanha (Tramps Like Us: Kimi Wa Pet) e França (Kimi wa pet, Au pied chéri!).









A AUTORA

Ogawa Yayoi começou a carreira como jornalista em 1994 e em 1998 estreou como mangaká na revista Kiss onde saiu a maioria de suas obras, desde então. Suas leitoras geralmente estão na faixa dos 20 aos 35 anos e ela é uma das autoras de josei mais populares do momento. Seu primeiro mangá foi Baby Pop e além de Kimi Wa Petto ela publicou: Triangle House (1999); Candy Life (2000) que começou a chamar atenção para a autora; Et in Arcadia Ego (2001), Extra Heavy Syrup (2003) e Baroque (2005), que saíram na revista One More Kiss.

Sua obra atual, que tem dois volumes lançados e tem vendido muito bem, é Kiss & Never Cry (2006) que pode ser visto como um mangá de esportes, porque tem como protagonista uma patinadora no gelo. Interessante é que a arte de Ogawa Yayoi que já era bem bonita – levando-se em conta aí que ela tem as características recorrentes nos josei mais modernos, como os lábios grossos – e limpa, está melhor ainda. Isso é importante, pois muitas autoras de josei optam por desenhar de forma descuidada, essa não é o caso da autora de Kimi Wa Petto que parece perseguir a elegância.

Kimi Wa Pet, com seu humor, uma pitada de erotismo e, porque não dizer, crítica social, foi um grande sucesso no Japão e alavancou a carreira de sua autora. Tanto que Ogawa Yayoi arrebatou, em 2003, o 27ª Kodansha Award na categoria Shoujo mangá. Lembram que eu falei que os japoneses nem sempre separam as coisas como muitos fãs ocidentais gostariam? Pois é, josei ainda concorrem na categoria shoujo.

TAMBÉM TEM DORAMA

Em 2003, Kimi Wa Pet saiu das páginas da Kiss e tornou-se uma novela, ou dorama (drama), como os japoneses chamam, em 10 capítulos. Foi em Kimi Wa Petto que a atriz Koyuki conseguiu o seu primeiro papel como protagonista, exatamente no mesmo ano em que ela estreou no cinema americano fazendo o papel de Taka, em O Último Samurai. Como o doce Momo temos Matsumoto Jun, do grupo Arashi, que já tinha atuado em vários doramas, entre eles Gokusen, baseado em outro josei, e voltaria a brilhar em Hana Yori Dango. O rapaz é versátil e é uma das maiores estrelas das novelas japonesas.

O dorama enfoca muito bem as pressões e a discriminação que as mulheres japonesas sofrem no mercado de trabalho e no dia-a-dia, inclusive a ingerência do zelador-síndico do prédio (*no mangá é uma senhora fofoqueira*) na vida dos moradores, pois é proibido ter animais no prédio. Mostra, também, como elas são pressionadas a ser submissas e se fingir de idiotas para serem "amadas" e conseguirem um marido.

Na série, as humilhações e perseguições sofridas por Sumire são bem maiores, exageradas a ponto de se tornarem cômicas. Só para citar um exemplo, ela é obrigada a fazer uma série de matérias ridículas e se sente muito mal com isso. Já no mangá, o humor é mais sutil e a autora investe mais nos rolos de seu relacionamento amoroso com Hasumi e Momo.

Apesar do sucesso, Kimi Wa Pet ainda não teve um animê, como aconteceu com Gokusen, Nodame Cantabile e Honey & Clover. Só que com o bloco Noitanima, que passa tarde da noite e é direcionado ao público feminino jovem e adulto, tudo é possível. Eu não me surpreenderia se fosse anunciado um animê baseado em algum mangá de Ogawa Yayoi, pois seria algo muito justo e um grande presente para os fãs. ■NT

Oriente-se!

CULTURA INTELIGENTE EM QUADROS SEQUENCIAIS!

MANGÁS

encontre na maior do Brasil!

OFERTAS A PARTIR DE 1 REAL!

COMIX BOOK SHOP

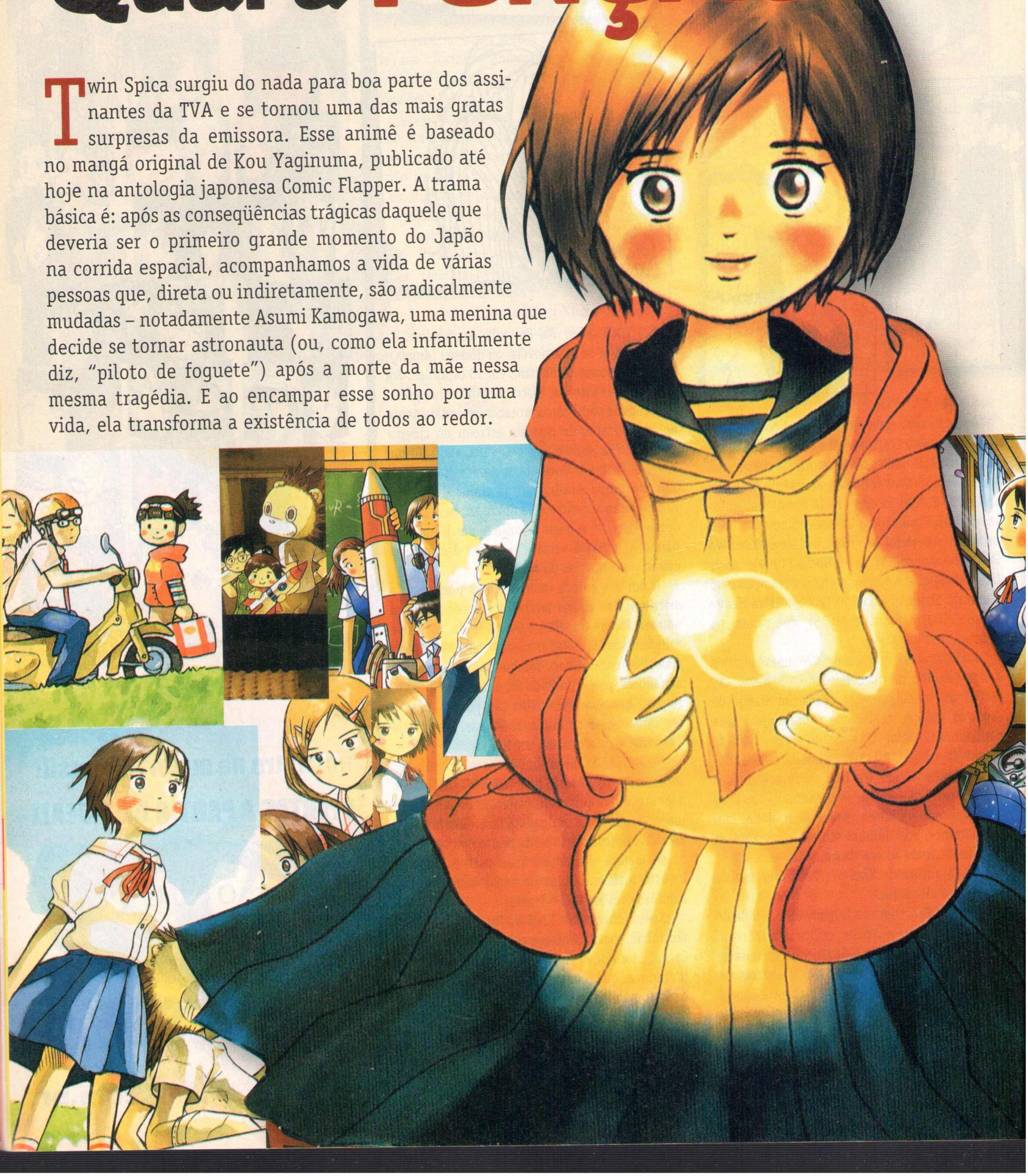
ACESSE

www.comix.com.br

Por Alexander Lancaster

Qual a FUNÇÃO SO

Twin Spica surgiu do nada para boa parte dos assinantes da TVA e se tornou uma das mais gratas surpresas da emissora. Esse animê é baseado no mangá original de Kou Yaginuma, publicado até hoje na antologia japonesa Comic Flapper. A trama básica é: após as conseqüências trágicas daquele que deveria ser o primeiro grande momento do Japão na corrida espacial, acompanhamos a vida de várias pessoas que, direta ou indiretamente, são radicalmente mudadas – notadamente Asumi Kamogawa, uma menina que decide se tornar astronauta (ou, como ela infantilmente diz, "piloto de foguete") após a morte da mãe nessa mesma tragédia. E ao encampar esse sonho por uma vida, ela transforma a existência de todos ao redor.



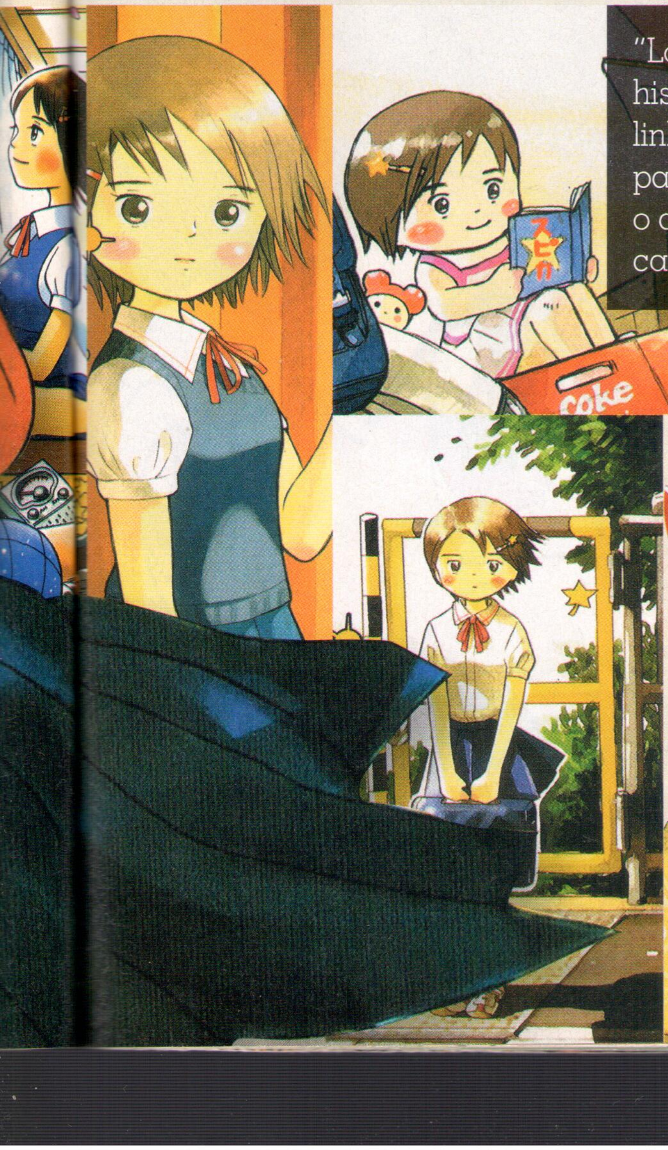
CIAL dos mangás?

Eu assisti à série do começo ao fim no canal Animax, e aqui cabe uma pequena nota pessoal: ao terminar de assistir ao último capítulo (não percam a cena após o término dos créditos finais), e começar a digitar essa resenha, pus no meu CD player o "Sonhos e Memórias", de Erasmo Carlos, de 1972 – um disco conceitual, cujo título é auto-explicativo, e cujas letras vão e voltam pelas memórias e percepções de vida e juventude do autor. Grosso modo, Twin Spica (cujo nome é uma referência a uma estrela dupla) é isso: sobre sonhos e memórias. De forma não muito linear, acompanhamos o treinamento daqueles que possivelmente serão a primeira grande geração de astronautas japoneses, após o desastre do primeiro foguete tripulado – e do conseqüente retrocesso no incipiente programa espacial japonês.

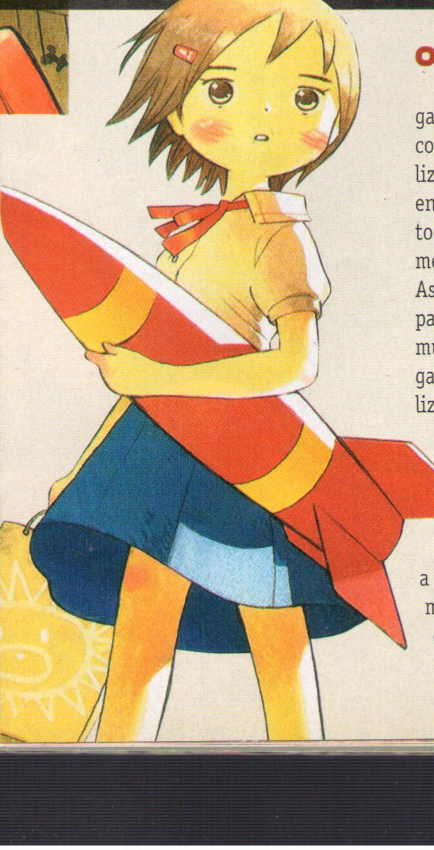
Classificar a série não é fácil. Os eixos que agregam tudo são, principalmente, a trajetória de Asumi e a história pregressa do Senhor Leão, um fantasma com um capacete de leão que parece saído de uma peça de teatro infantil. Sem superpoderes e em muitos aspectos tão frágil quanto qualquer pessoa viva, o Senhor Leão funciona como uma espécie de amigo imaginário para Asumi (que decide se tornar "piloto de foguete") e que ganha o seu apoio e orientação no seu objetivo de alcançar as estrelas.

Longe de se afundar em flashbacks que atropelariam a história, Twin Spica opta por contar sua trama em diferentes linhas de tempo que ao serem assistidas capítulo a capítulo, parecem reunir peças de um quebra-cabeças que explica o que não é mistério, mas pertence à intimidade pessoal de cada personagem.

Essa sofisticação narrativa nada tem a ver com experimentos pós-modernos e similares: a história é contada sob uma espécie de "geografia afetiva", onde caminhamos para frente e para trás e tomamos conhecimento do que é necessário para entendermos as ações dos personagens. Ficção científica hard, fábula espírita, drama de crescimento, velhos animês melodramáticos da Nihon, didatismo a TV Cultura sobre astronomia e história da astronáutica, simbolismo e até ecos de "Os Eleitos", de Phillip Kaufman, estão contidos na história de Asumi Kamogawa, uma menina cujo sonho é ser astronauta – e que dedicará a vida a esse objetivo. Longe de isso significar um "frankenstein" temático, esses são apenas ALGUNS dos ingredientes de um material coeso, rico e menos afeito à concessões dos últimos anos.

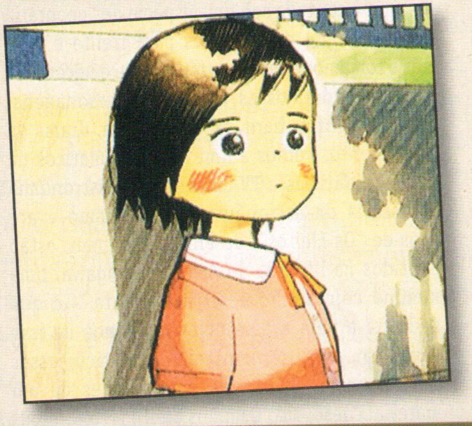


> "Longe de se afundar em flashbacks que atropelariam a história, Twin Spica opta por contar sua trama em diferentes linhas de tempo que ao serem assistidas capítulo a capítulo, parecem reunir peças de um quebra-cabeças que explica o que não é mistério, mas pertence à intimidade pessoal de cada personagem."



O Desejo por Algo Mais

Apesar de capítulos mais "espíritas", Twin Spica ganha corpo quando seu sonho atinge uma face concreta, o primeiro curso colegial com especialização de astronáutica. O curso, realisticamente, enfrenta as dificuldades financeiras e técnicas de todo curso que tenta se firmar e formar sua primeira classe de alunos. Isso se reflete na vida de Asumi: fisicamente diminuta por natureza, mesmo para uma japonesa (que tradicionalmente não são muito altas), ela representa por si só um (alto) gasto a mais para a escola, com material personalizado para uma única aluna. Logo, a pressão sobre ela passa a ser maior. Mas excetuando por um professor com traumas pessoais que rapidamente some do mapa, a pressão não tem face. Não estamos falando de um clichê em que gente malvada atormenta a menina boazinha. Estamos falando de um pragmatismo real, que tem menos a ver com crueldade do que por bolso, pura e simplesmente.



O desejo de conquistar as estrelas e o espírito de colaboração necessário para que se vá para o espaço são a verdadeira tônica da série, e é impossível falar de Twin Spica sem falar nos amigos da protagonista. A história de Azumi também é a história dos que fazem parte do que a faz ser quem é. Aqueles que preferem assistir a uma série para saber quem vai ficar com quem, preparem-se para uma ducha fria: os personagens são pessoas normais e claramente sentimos um interesse ou outro aqui ou ali, mas a idéia é de que nada desvie o foco da mensagem maior. Assim, nem pense em triângulos amorosos invadindo a narrativa, ou shoujo-ai na descrição da amizade entre Azumi e Marika. O mais importante é a união e a amizade pura que vai levar essa turma ao espaço. Qualquer outra coisa se desviaria totalmente da proposta da série.

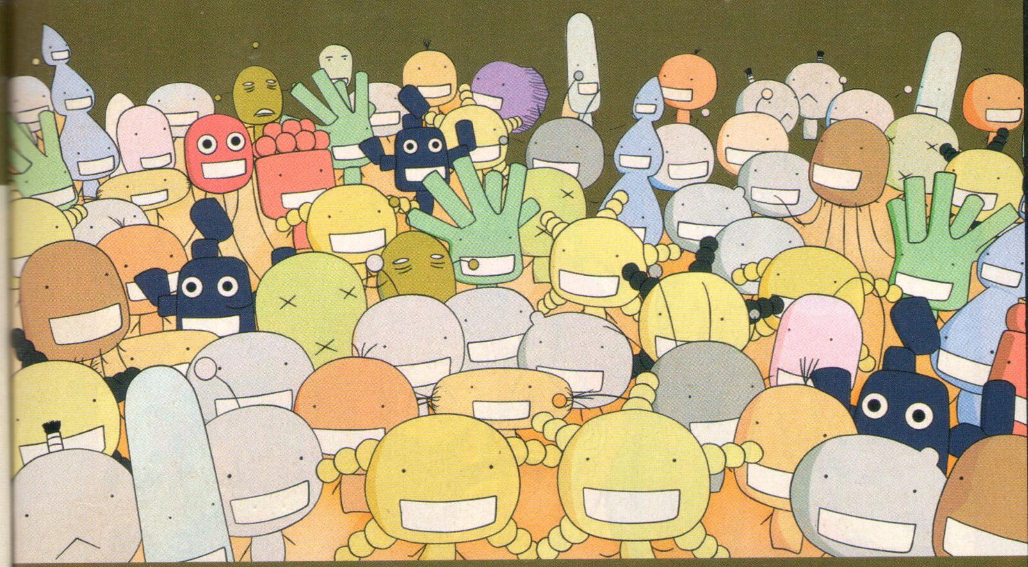
Outro detalhe é a valorização da astronomia e dos heróis da corrida espacial. O apelido que Shu dá a Asumi, Gaivota, é o mesmo apelido dado a Valentina Tereshkova, a primeira mulher a ir ao espaço. Citações à astronomia e astronáutica voam da boca dos personagens ao longo da história (principalmente em sua primeira metade). A estrela Spica do título tem toda razão de ser – é uma estrela dupla, cuja órbita é interligada. Talvez por isso não dê para perdoar um ou outro cochilo da adaptação brasileira, como quando a Via Láctea é chamada de "Via de Leite". Esse é um aspecto importante no roteiro, e nesses casos, um pouco mais de atenção deveria ser exigida. A série fecha no capítulo vinte, o mangá original continua. Mas após assistirmos o último capítulo, é difícil pensar em algo diferente – praticamente tudo ficou redondo e sem arestas. Mesmo o único grande mistério da trama é resolvido comodamente em poucas frases, em uma cama de hospital.

No final, é uma série para todas as idades e muito rica em leituras – e nos perguntamos porque raios isso não está na televisão aberta. Será que esse tipo de material não interessa a ninguém – que uma menina não pode ter interesse em ser "piloto de foguete?" Será que uma menina só tem que pensar em ser modelo, cantora e atriz, e desencalhar com o galã da história no final?

> "É preocupante a idéia de que meninas, desde cedo, sejam estimuladas pelas revistas dirigidas a elas apenas a combinar roupas e torrar dinheiro no cartão de crédito."

O Poder da Atração

Essa pergunta tem total razão de ser. Quem passa nas bancas, olha revistas femininas para adolescentes com manchetes de capa como "Como conquistar o gato de sua melhor amiga". Levando em conta de que há pessoas que sabidamente se tornaram arqueólogos porque se apaixonaram como leitores, na infância, pelo Tio Patinhas de Carl Barks e acabaram por ir atrás do mundo de viagens e mistérios que os apaixonou na infância ou que se tornaram médicos estimulados por mangás como Black Jack, de Osamu Tezuka... bem, convenhamos: é preocupante a idéia de que meninas, desde cedo, sejam estimuladas pelas revistas dirigidas a elas apenas a combinar roupas e torrar dinheiro no cartão de crédito. Esse tipo de preocupação levou a editora americana Feminist Press, já há bastante tempo, a lançar a seguinte proposta para quadrinhistas:



"As histórias precisam ser interessantes e acessíveis para leitores sem profundos conhecimentos científicos. Elas precisam mostrar, não relatar, como a ciência funciona, e precisam inspirar a próxima geração de garotas que se tornarão cientistas do futuro."

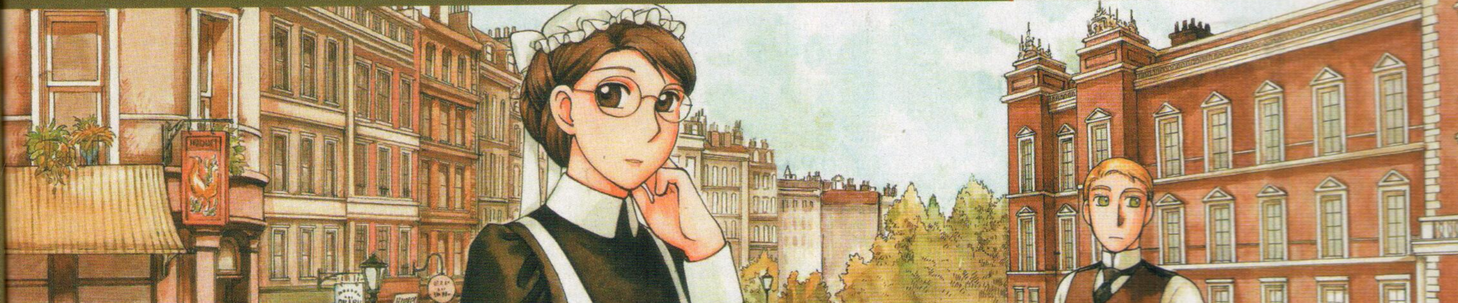
Você tem algum interesse ou conhecimento científico? Você pode fazer com que ele ganhe vida em uma graphic novel ou série de mangá estrelada por garotas que resolvam mistérios, participem de grandes aventuras, ou consigam vencer neste mundo usando os seus conhecimentos sobre ciência de verdade para ajudá-las? Como parte da doação da Fundação Nacional de Ciência, a Feminist Press está explorando novas formas de fazer com que meninas e mulheres se interessem por ciência. Nós desejamos aproveitar a explosão do interesse pelas graphic novels para publicar uma nova série de mangá para garotas – no estilo de Ai Yazawa, Junko Mizuno (um pouco menos dark, talvez), Yukito Kishiro, Kaori Yuki, etc – que use ciência de verdade de forma excitante dentro da história. Nós desejamos a ênfase nas relações interpessoais/relacionamentos do shoujo, mas com um toque da ação e aventura do shounen. Espaço Sideral, Subterrêneos, e narrativas fantásticas são aceitáveis desde de que tenham como base fatos científicos. As histórias precisam ser interessantes e acessíveis para leitores sem profundos conhecimentos científicos. Elas precisam mostrar, não relatar, como a ciência funciona, e precisam inspirar a próxima geração de garotas que se tornarão cientistas do futuro. Mostre como suas aventuras, reais e imaginadas, são interessantes! Detetives, parceiros na resolução de um crime, antropólogos forenses, químicos, programadores de computador, engenheiros etc., podem se envolver no projeto.

E realmente, faz sentido. Ciência é vista como algo chato — em uma conversa com uma menina, já ouvi frases como "prefiro menos máquinas e mais amor". Mas a culpa não é delas — e não, não sou um pró-feminista nem acredito que esse problema afete apenas a elas ou aos leitores mais jovens; é um problema generalizado. No caso específico do meio da Ficção Científica há, de certos setores, posturas elitizantes, arrogantes e restritivas que consideram apenas como "a verdadeira ficção científica" aquele material hermético demais para leitores comuns.

Não há a vontade de tornar acessível, de tentar atingir as pessoas normais, de fazer sua literatura emocionante, divertida e envolvente a ponto de uma pessoa comum, de alguma forma, querer tornar aquilo que lê e que o toca tanto, em algo que faça parte da sua vida. O resultado é que, pelo menos no Brasil, fantasia vende muito mais nas livrarias, escrita inclusive por autores nacionais. Eles dão a emoção que boa parte de nossa ficção científica dita "séria" não dá. E isso no caso das pessoas que compram livros.

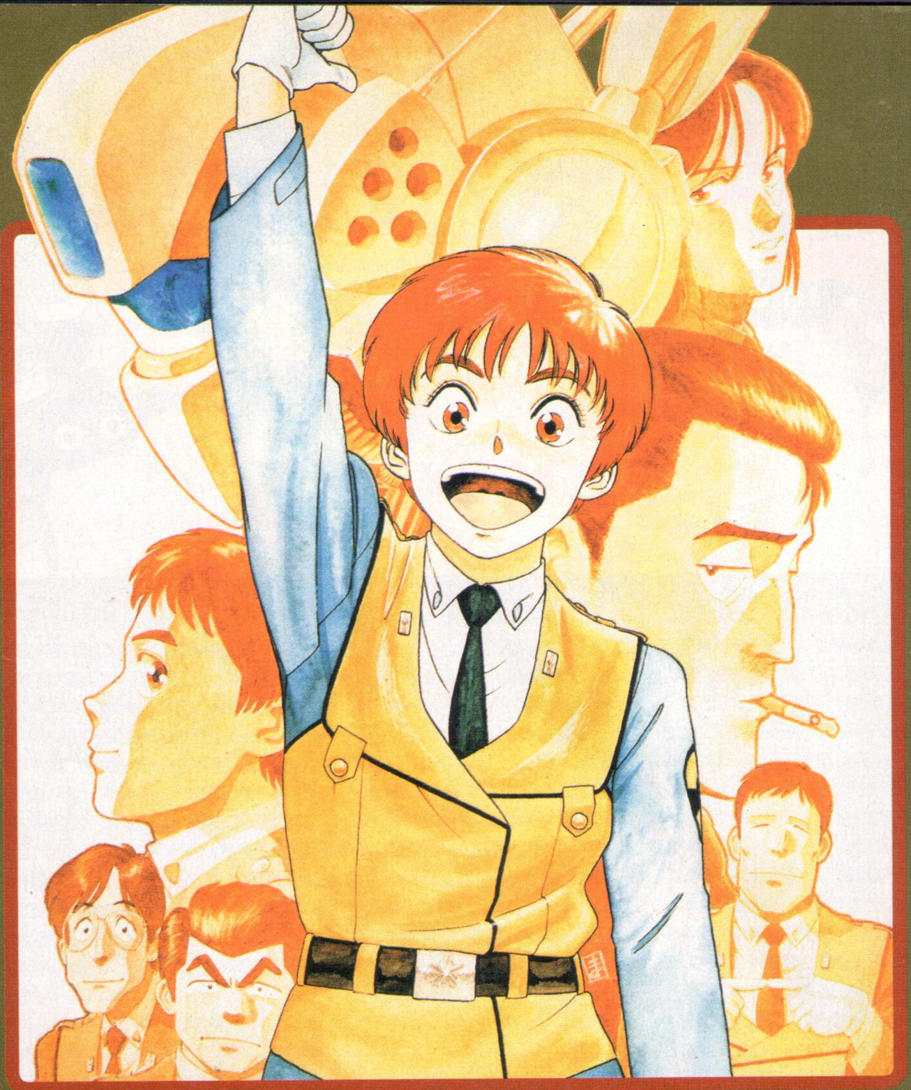
A Forja da Inspiração

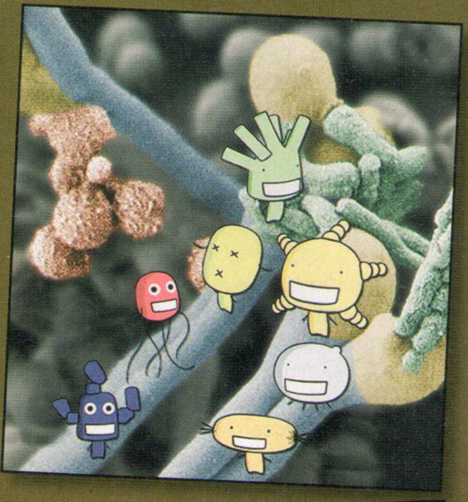
Não é um problema exclusivo da literatura do gênero. O escritor Arthur Clarke ("2001, Uma Odisséia No Espaço"), deixa claro em suas declarações que o responsável a longo prazo pela decadência e virtual coma da corrida espacial foi da própria forma em que a Conquista da Lua foi apresentada. Ela deveria, ao seu ver, ser mostrada como uma grande aventura; foi mostrada burocraticamente como uma grande conquista da ciência, nada mais. Com o tempo, as viagens à Lua se tornaram rotina e o cidadão comum se desinteressou. No fim das contas, emocionar e mostrar como algo pode ser empolgante e relevante conta mais do que precisão e números.

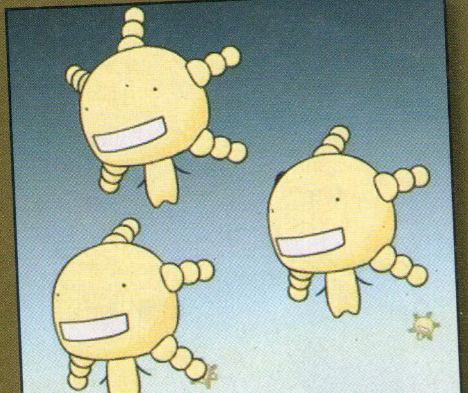


A moderna aeronáutica deve as calças aos quadrinhos de Flash Gordon – cujas naves solucionavam inúmeros problemas de aerodinâmica que travavam a cabeça dos engenheiros, ainda presos aos biplanos e monoplanos em seu tempo. Os próprios envolvidos na missão Apolo que levou o homem à Lua foram em sua maioria, na juventude, ávidos leitores de revistas pulp com monstros gigantes cheios de tentáculos, que na vida real teriam morrido de insuficiência de oxigênio em sua circulação, e seriam lentos demais para se moverem com o seu peso – mas quem se importa?

Os japoneses parecem não incorrer nesse erro. Reparem que o Japão não é uma potência tecnológica à toa: tem uma massa alfabetizada e apesar de sua rotina massacrante, (os japoneses) têm sua imaginação regularmente exposta a diversas fontes. Será que não há uma relação direta entre o fato do país ser o mais avançado no campo da robótica e o fato de que o ícone pop por excelência do Japão ser essencialmente a figura do robô gigante?







De Robôs e de Micróbios

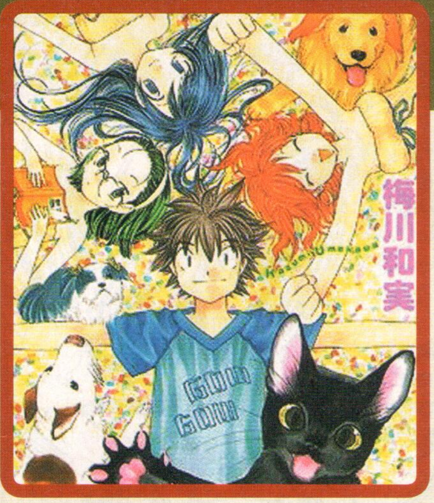
Há uma cena divertida no mangá de Patlabor – um mangá/animê que se ancora em bases fundamentalmente de ficção científica hard (onde se há uma premissa em termos científicos e tudo se desenvolve apenas a partir dela, sem grandes viagens; no caso a existência de robôs gigantes), mas contorna isso inteligentemente com humor verbal, inteligente e sutil e um grande foco nos personagens. O aspecto mais "hard" se torna mais importante do que Noa Izumi e companhia apenas nos longas-metragens, mas não é deles que trataremos aqui.

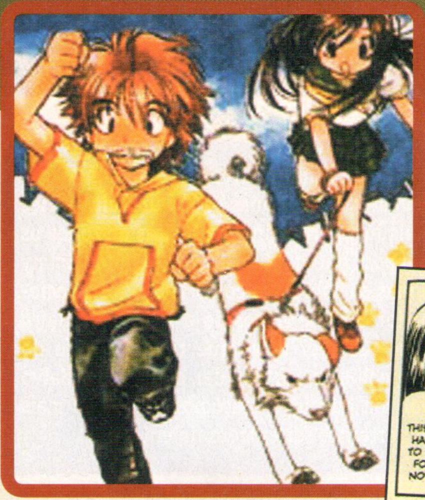
De modo geral, os mechas de Patlabor são realistas – na prática, escavadeiras e tanques com braços e pernas. O modelo com que os nossos policiais irão trabalhar no começo da série é um modelo novo, que pela primeira vez lembra os robôs gigantes dos velhos desenhos animados. Noa, a protagonista, ao vê-lo pela primeira vez, é tomada de excitação infantil. "Eu, eu... eu me juntei à força policial por causa dessas máquinas! É como aqueles velhos animês que passavam na televisão!" "Olha, lamento te desapontar, mas esses modelos aí não voam como na TV." "O QUÊ? ELE NÃO VOA?"

Brincadeiras à parte, há uma relação imensa entre aquilo com o que decidimos ser e aquilo que nos identificamos um dia. E de modo geral os japoneses têm uma grande consciência disso – ou alguém acreditaria que um mangá como Moyashimon poderia emplacar em outro contexto, e até virar animê?

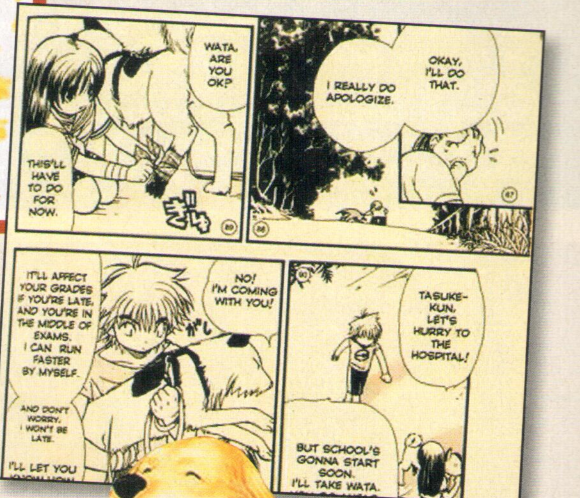
Moyashimon, essencialmente, é um mangá criado por Masayuki Ishikawa e publicado desde 2004 na antologia seinen Evening, sobre um calouro de ciências agrícolas chamado Sawaki Tadayasu, que tem a capacidade de ver, sentir o cheiro, pegar e até conversar com microorganismos. Para os brasileiros, o máximo de curiosidade aparente que existe é saber que a faculdade de ciências agrícolas é visualmente chupada da Universidade de Coimbra em Portugal, com direito a uma bandeira vermelha e verde, ó pá.

Mas o ponto é que houve um esforço para tornar atraente um mangá/animê que no fundo é um veículo para se passar informações sobre seres microscópicos, fermentação de saquê e outros assuntos tão "Globo Rural" em seu conteúdo. Não custa lembrar que o animê foi exibido em um bloco noturno às 01h, e por isso surpreende que ele tenha tido 5.2 pontos de audiência – para que se tenha uma idéia do quanto esse é um bom resultado, Naruto Shippuden, um grande sucesso para o horário acessível das oito horas, tem 7.2 pontos na televisão japonesa.


梅川和実
Kazumi Umekawa
GOU GOU



> "Você que veste seu cachorro com um suéter, já perguntou se ele não detesta isso?"


OKAY, I'LL DO THAT.
I REALLY DO APOLOGIZE.
WATA, ARE YOU OK?
THIS'LL HAVE TO DO FOR NOW.
TASUKE-KUN, LET'S HURRY TO THE HOSPITAL!
BUT SCHOOL'S GONNA START SOON. I'LL TAKE WATA.
NO! I'M COMING WITH YOU!
IT'LL AFFECT YOUR GRADES IF YOU'RE LATE, AND YOU'RE IN THE MIDDLE OF EXAMS. I CAN RUN FASTER BY MYSELF.
AND DON'T WORRY, I WON'T BE LATE.
I'LL LET YOU

Vida de Cachorro

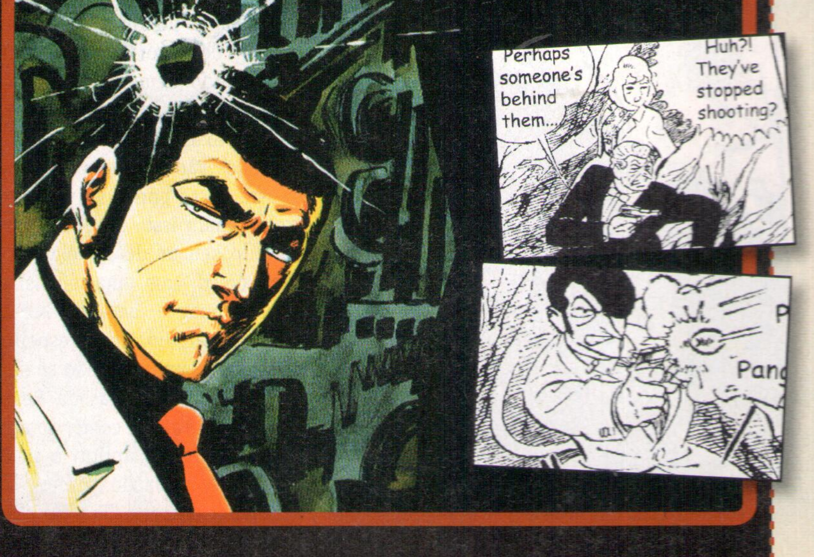
Outro exemplo interessante é um mangá chamado Gau-Gau Wata (Nos Estados Unidos, "Bow Wow Wata" – traduzindo literalmente, seria algo como "Au-au Wata", já que "Wata" é na verdade o nome de um cachorro), de Kazumi Umekawa, publicado na antologia Comic Bunch da Shinchosha e que rendeu onze volumes. O conceito é muito parecido com o de Moyashimon, mas com um toque mais infantil na execução: o protagonista Tasuke, muito como o Dr. Doolittle, nasceu com o dom de falar com os animais. Entretanto, ele tinha ambições diferentes de seguir a tradição familiar e se tornar um veterinário – até o dia em que ele apaixona por uma colega de classe, Misato, que adora bichos e quer se tornar veterinária. Para fazer um agrado à menina, ele decide adotar Wata, um cão que ela não pode mais cuidar – e a partir disso, ele começa a se envolver nos dramas de vida dos animais, e, sem se dar conta, a repensar suas prioridades e rumos.

Tudo o que falei aparenta ser algo chato, não? Mas não é bem assim. Com o traço cuidadoso de quem apela ao lobby do fofinho, mas ao mesmo tempo sabe ser extremamente realista ao retratar seus animais, Umekawa conduz sua história com inteligência e bom-senso, extraindo histórias eficientes justamente a partir do nosso próprio comportamento ao tratar com eles – dividindo assim o elemento humano da história entre nossos futuros veterinários e animais mais humanos do que muitos personagens de mangá supostamente "bem-construídos". Você que veste seu cachorro com um suéter, já perguntou se ele não detesta isso?

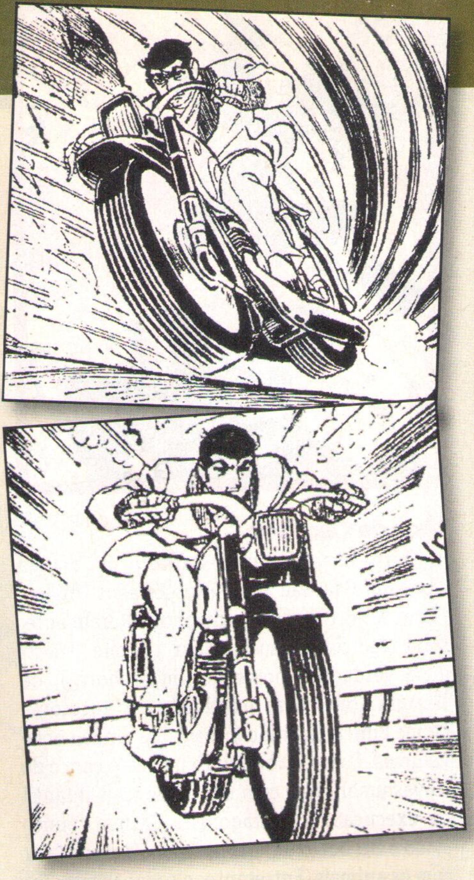
Conta pontos para que tudo funcione um certo cinismo dos animais presentes, que já estão acostumados com as benesses humanas, mas sabem que não podem confiar demais neles – como qualquer cachorro que foi criado desde cedo como um filhote e depois largado na rua quando ficou grande demais deve saber muito bem. Não é um quadrinho didático – e nem precisa. Hoje, há uma continuação da série, Gau-Gau Wata 2, agora publicado na Comic Rex da editora Ichijinsha.

A Arte da Influência

Qual o truque para tornar atraentes temas assim? Uma pista clara pode ser encontrada em um material que dificilmente poderia ser considerado educativo para alguém: Golgo 13. Golgo é um quadrinho de ação, voltado para adultos, com sexo e muita violência. Seu protagonista é um assassino profissional. Parte da diversão é fazer a contagem de corpos a cada volume. Só que Taro Aso, ministro do exterior do Japão, que por pouco já não foi aclamado primeiro-ministro, declarou mais de uma vez que muito do seu aprendizado em geopolítica se deve à leitura desse mangá. E faz sentido: O mangá original de Takao Saito é feito com um olho nos jornais, trazendo sempre temas palpitantes da política internacional como pano de fundo para as aventuras explosivas do personagem. Não custa lembrar que, além disso, Aso foi membro da equipe japonesa de tiro durante as Olimpíadas de Verão de 1976, em Montreal. Não é preciso dizer de onde pode ter vindo o seu gosto pelo tiro esportivo, não?


Huh?! They've stopped shooting?
Perhaps someone's behind them...
Pang

O ponto foi: Golgo não tem o interesse de passar noções de política internacional para seus leitores. Golgo quer mostrar tiroteio, porrada e eventualmente mulher pelada. Nada mais, nada menos. Mas ele ao tomar cuidado em apresentar dados sólidos, concretos e não pisar na bola ao fazer o dever de casa, acabou... informando. Comparem isso com o desastroso esforço de George Lucas de tentar usar uma das suas duas franquias mais poderosas para uma série de TV com pretensões educativas ("O Jovem Indiana Jones"). Foi uma das séries mais insuportavelmente chatas de todos os tempos, que ganhou vários prêmios Emmy – mas só sobrevive como artigo de colecionador de fãs dispostos a gastar dinheiro com qualquer coisa que tenha a grife do arqueólogo mais popular do cinema. Salvo por um ou outro episódio, falhou no mais importante: ser entretenimento.



"Gegege no Kitaro é hoje reconhecido por levantar todo o potencial pop do folclore de seu próprio país, evitando que esses temas caíssem no ostracismo em meio a uma época onde a crença na ciência e na tecnologia tirava o país da lama."

A Importância do Entretenimento

É esse o grande diferencial: todos os mangás citados são, de acordo com suas luzes, excelente entretenimento dentro daquilo que se propõem. Twin Spica é um drama intimista sobre o crescimento de uma menina; Moyashimon é uma comédia leve; Gau-Gau Wata é uma série infanto-juvenil mais madura e inteligente do que muitos quadrinhos para leitores supostamente adultos (Berserk, estou olhando pra você). E se continuarmos revirando, encontraremos mais: Victorian Romance Emma é um drama romântico e o eixo concreto de interesse do espectador é saber se o casal da vez ficará junto ou não; Samurai X é essencialmente um shonen de luta baseado no tradicional "espetinho de desafios", onde é preciso se passar por outro oponente antes de chegar ao próximo. GeGeGe no Kitaro é uma mistura de terror e humor negro, onde casos envolvendo demônios (youkais) no mundo dos homens são resolvidos por um garoto meio-youkai.

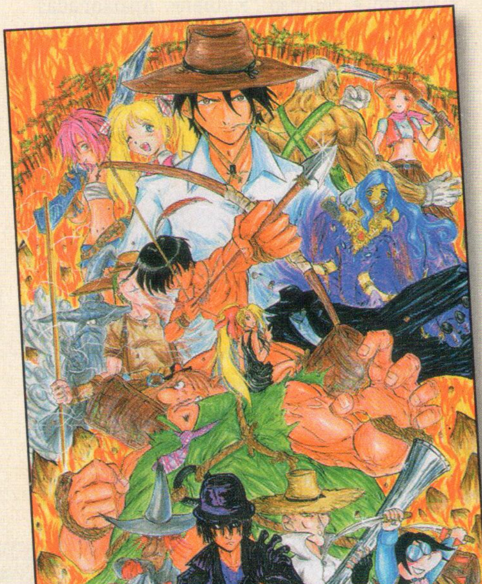
Todos são altamente competentes vistos dentro desse ponto de vista e ninguém está condenando isso. Só que Emma esconde por trás do seu ar de novela das seis um viés sociológico, com uma reconstrução de época impressionante, gerando até a produção de material paradidático a respeito da Inglaterra vitoriana; Samurai X não só se valeu eficientemente dos traumas da Restauração Meiji como background, como, ao atingir o sucesso internacional, ampliou o imaginário sobre a história do Japão. Muitos no Ocidente só souberam de uma "Era Meiji" pelo personagem. Gegege no Kitaro é hoje reconhecido por levantar todo o potencial pop do folclore de seu próprio país, evitando que esses temas caíssem no ostracismo em meio a uma época onde a crença na ciência e na tecnologia tirava o país da lama.

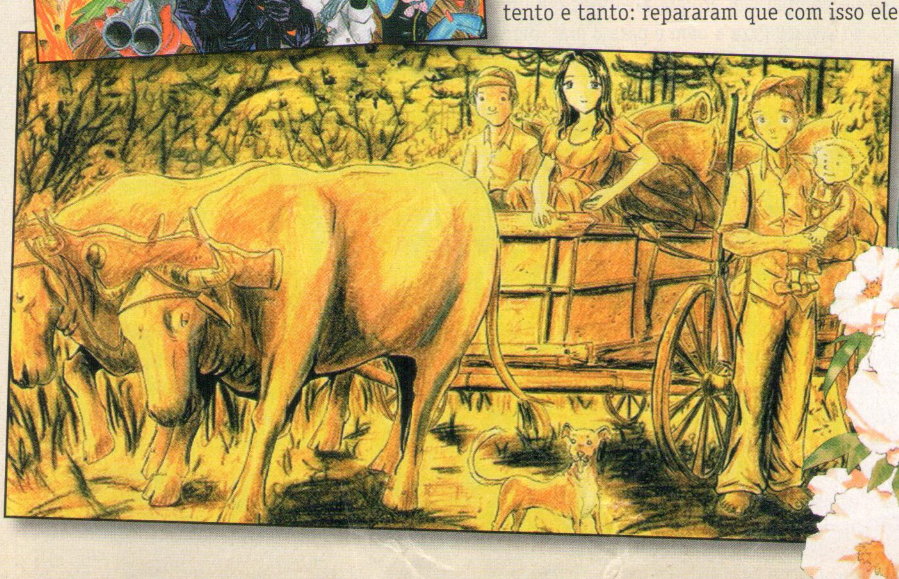
Tanto isso é fato que na cidade onde o autor Shizeru Mizuki nasceu, ele não só virou nome de rua, como ela também é adornada pelas imagens, em bronze, dos seus personagens. Ainda nessa cidade, foi criado um museu e centro cultural dedicado à sua obra. E durante sua vida, ele ganhou prêmios atrás de prêmios, condecorações atrás de condecorações (com destaque para as dadas pelo ministério da educação pela contribuição cultural que ele deixou para as gerações futuras).

Se Mizuki tivesse feito um quadrinho com pretensões educativas sobre o folclore local, desses que só servem para alegrar professorinhas e causar bocejos dos alunos (aqui no Brasil temos vários exemplares do tipo, mas não vou dizer nomes para não arranjar mais dor de cabeça do que preciso), será que o efeito social que ele teve seria tão relevante para o japonês mesmo hoje em dia?

O Mundo ao Redor

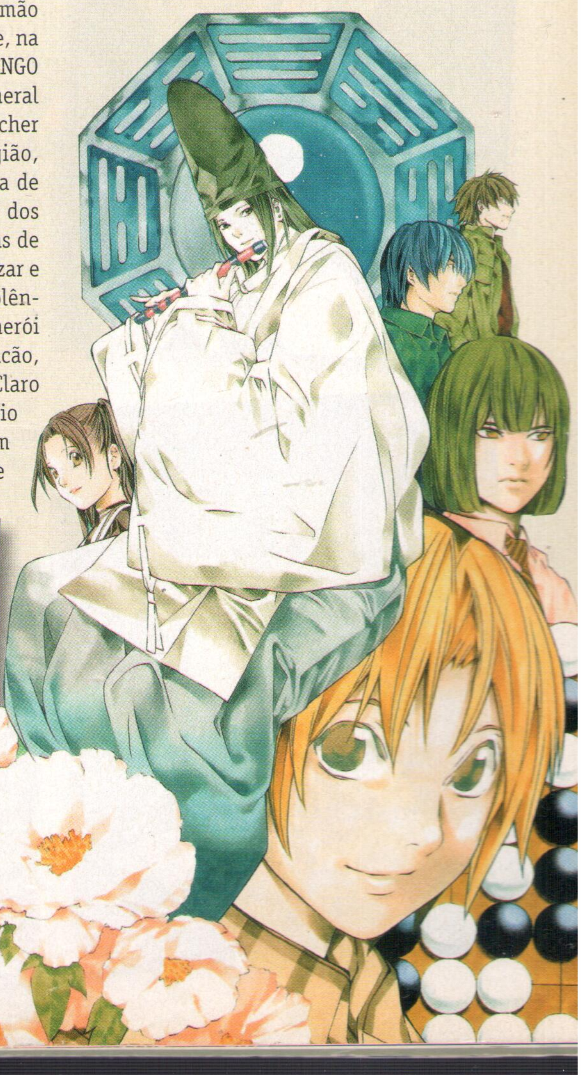
Parte fundamental da força dos mangás vem do fato de que a maior parte dos autores está imersa no mundo e compreende a necessidade de identificação – ou pelo menos têm editores que a entendem. Takehiko Inoue era membro do time escolar de basquete e acabou gerando uma série como Slam Dunk – talvez o mais importante veículo de difusão desse esporte no Japão, e de quebra pôs no mundo um clássico dos mangás. Hikaru no Go, o mangá que levou Takeshi Obata ao estrelato, foi lançado com o dedo da Associação Japonesa de Go, tentando popularizar esse jogo de tabuleiro, visto então como coisa de velhos. E tiveram sucesso. Mesmo no exterior, onde esse sucesso foi limitado, houve alguma resposta à série: o mangá, não tão popular assim, acabou sendo removido da grade da versão americana da Shonen Jump – embora continue sendo publicado diretamente na sua versão livro – e isso gerou algum desgosto da American Go Association, que mesmo com a resposta reduzida, acabou por registrar 200 novos clubes de Go tocados por jovens durante esse período. Curiosamente, seu substituto na Jump americana foi nada mais nada menos do que Slam Dunk.





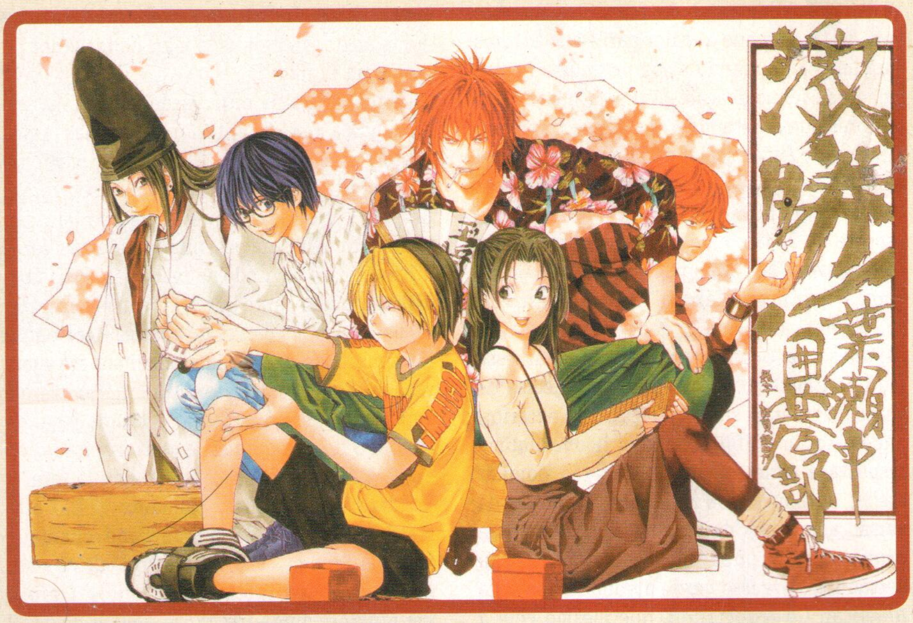
Aqui cabe uma observação (que já escrevi em alguma matéria anterior da NT, mas nunca custa ser relembrada): É preciso se viver no mundo para se ter sobre o que escrever. O próprio Kazumi Umekawa, do citado Gau-gau Wata, é formado em veterinária. Quantas vezes olhamos para o mundo ao redor para criar uma história convincente que seja também entretenimento? Em um país onde política e corrupção são sinônimos, como não produzimos até agora uma história como o extraordinário mangá Sanctuary? Será que passar o tempo jogando MMORPG no computador é mais inspirador do que aquilo que acontece no mundo lá fora?

Claro, há exceções. Enquanto redijo esta matéria, estou com um fanzine chamado Samurai Tchê nas mãos, de autoria dos irmãos Cézar Luíz e Luciano Luíz dos Santos. Claro, é um fanzine, ainda um tanto aquém do nível técnico de traço exigido para uma publicação em bancas, mas de potencial imenso (e a função de um fanzine não deveria ser justamente laboratório para um artista em formação poder ser criticado, amadurecer tecnicamente, digerir críticas, e enfim afiar suas garras para a entrada no mercado profissional?) – e acerta a mão justamente ao usar como base o fato de que, na Região Sul do final da década de 1950, a CANGO (Colônia Nacional Agrícola Nacional General Osório) loteou terras sem dono para preencher os vazios demográficos da referida região, atraindo colonos e suas famílias em busca de terra e um futuro — causando a reação dos coronelatos que formaram as "Companhias de Terras", mandando jagunços para aterrorizar e expulsar os colonos com todo tipo de violência. Nesse contexto, é introduzido um herói chamado Garibaldi, mestre no uso do facão, lutando a favor dos colonos e posseiros. Claro que eu dispensaria o nome Samurai do meio – pra quê? – mas com isso ele marca um tento e tanto: repararam que com isso ele promove uma rediscussão de nossa História e ainda toca de forma não-chata-e-panfletária no tema áspero da reforma agrária – tudo isso dentro das normas de um shonen típico, cheio de batalhas e golpes especiais?



> "Em um país onde política e corrupção são sinônimos, como não produzimos até agora uma história como o extraordinário mangá Sanctuary? Será que passar o tempo jogando MMORPG no computador é mais inspirador do que aquilo que acontece no mundo lá fora?"

> "Os mangás e animês fizeram diferença. Reparem que Astro Boy, a história de Osamu Tezuka que deu origem ao mangá moderno, oferecia a tecnologia como chave redentora para um país que, naquele momento, se encontrava em reconstrução após ser arrasado durante a Segunda Grande Guerra."



Enquanto Isso, na Televisão...

Também é importante reparar um detalhe: muitos dos leitores da Neo Tokyo provavelmente odeiam as novelas de televisão (em público, porque a maioria dos que dizem odiar novela sabem muito bem quem é quem em "Duas Caras", sempre dão uma paradinha de meia hora na frente da televisão quando todo o resto da família está grudado na TV – e depois, na rua e entre os amigos, dizem que não perdem tempo assistindo esse tipo de coisa). Mas reparem que no Japão, a mesma função social cumprida pela telenovela no Brasil é cumprida pelos mangás e animê.

No Japão, pessoas de todas as classes sociais, sexos e idades consomem mangás da mesma forma que as pessoas, aqui no Brasil, consomem a telenovela. Por trás tanto da grande produção do mangá no Japão quanto das novelas brasileiras, há um gosto por histórias seriadas – e o impacto social do que acontece em uma novela por aqui é comparável ao que acontece em um mangá no Japão. Para o bem e para o mal: uma novela qualitativamente questionável como o amorfo e confuso "Mulheres Apaixonadas" exibiu os maus tratos sofridos por um casal de velhinhos e, na novela, foi mencionado a existência de um projeto de lei do Estatuto do Idoso. Resultado: Nos dias seguintes, o setor de atendimento do Senado recebeu 25 mil ligações que acabaram por impulsionar o andamento do Estatuto. Não é possível negar a força da novela como mídia no Brasil, e isso pode ser usado tanto para o bem quanto para o mal: "Que Rei Sou Eu" foi uma novela brilhante, mas acabou sendo usada para preparar o caminho para a eleição de uma das figuras mais questionáveis da história de nossa política...

Da mesma forma, os mangás e animês fizeram diferença. Reparem que Astro Boy, a história de Osamu Tezuka que deu origem ao mangá moderno, oferecia a tecnologia como chave redentora para um país que, naquele momento, se encontrava em reconstrução após ser arrasado durante a Segunda Grande Guerra. Reparem também que essa idéia encontrou algumas formas sutis de reforço.

Dos Brinquedos à Revolução Tecnológica

De acordo com Yoshiyuki Tomino, criador da série Gundam, o japonês não era exatamente fissurado por robôs quando eles invadiram os animê; é que simplesmente, nos anos sessenta, quando começou a surgir um mercado de animação associado aos fabricantes de brinquedos, a tecnologia não permitia que se fizessem os bonecos bem-feitos que hoje pipocam em qualquer loja no Japão; robôs, por outro lado, eram mais fáceis de serem bem-acabados de forma atraente para a garotada. Eles foram bem aceitos e se tornaram parte da cultura de quadrinhos e animação japonesa — tornando-se ícones de uma sociedade que abraçou a mesma tecnologia oferecida em Astro Boy. Reparem que boa parte dos robôs tinham o mesmo padrão de cores — justamente as mais fáceis de serem reproduzidas em plástico, como o azul, o vermelho e o amarelo. Hoje, o mecha é um símbolo tão japonês quanto o samurai e a flor de cerejeira. Se encaixou como uma luva dentro de uma simbologia da reconstrução.

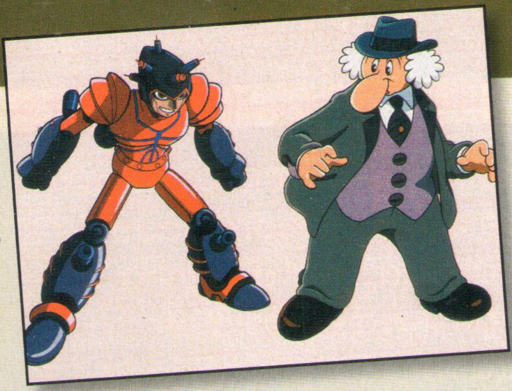
> "A Janete pegava o porteiro do edifício e o transformava no galã da novela, tudo dentro daquela verdade romântica, fantasiosa, que ela tinha. Era disso que o público gostava e gosta até hoje. A novela não é para retratar a realidade nua e crua. A pessoa que está em casa quer um pouquinho do sonho."

Trabalhar com mangás ou com novelas não tem tanta diferença: ambos oferecem sonhos prontos para consumo; quanto mais concretos forem, mais convincentes serão. De acordo com a atriz Heloísa Mafalda, a respeito da autora de novelas Janete Clair, "A Janete pegava o porteiro do edifício e o transformava no galã da novela, tudo dentro daquela verdade romântica, fantasiosa, que ela tinha. Era disso que o público gostava e gosta até hoje. A novela não é para retratar a realidade nua e crua. A pessoa que está em casa quer um pouquinho do sonho." Pois bem: qual a diferença entre o que é dito aqui sobre o público e o garoto japonês que compra um mangá em que um rapaz da idade dele pode pilotar um robô gigante – e por projeção, sonhar que ele pode vencer seus oponentes? O que não tem nada de errado, contanto que se saiba separar as coisas — e sinceramente, a maioria dos seres humanos sabe separar muito bem realidade de ficção. Não somos uma espécie tão teleguiável quanto muitos gostam de declarar.

Mas o sonho da vez não precisa ser algo impossível — e na verdade ele pode ter mais força se oferecer algo que pode ser alcançado pelo leitor: ele, um dia, pode ser se tornar um grande astro do esporte — como em "Major", de Takuya Mitsuda, ou ser cantor como a protagonista de "Full Moon wo Sagashite", ou se tornar modelo como a protagonista de "Paradise Kiss" – mas, convenhamos, do ponto de vista de um brasileiro que escreve essa matéria, já temos modelos, cantoras e atletas profissionais em excesso (não desprezando o imenso drama de superação que é "Major", e nem desprezando o sonho individual de cada um, porque para cada sujeito que quer ser jogador de futebol porque acha que com isso vai ficar rico sem estudar e casar com uma "modelo e atriz" feita de colágeno e água oxigenada, há alguém que quer ser jogador de futebol porque realmente ama o esporte e quer fazer daquilo que ama a sua vida).

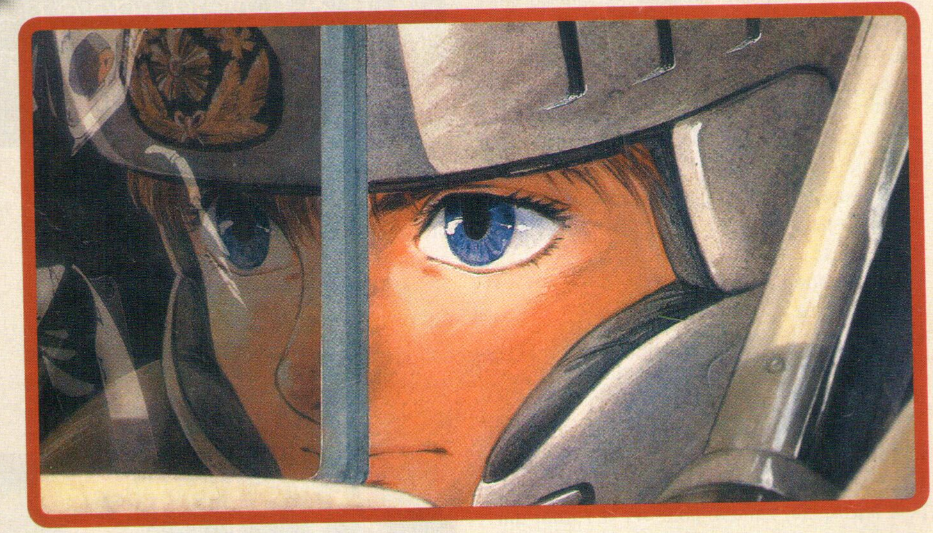
Forma e Conteúdo

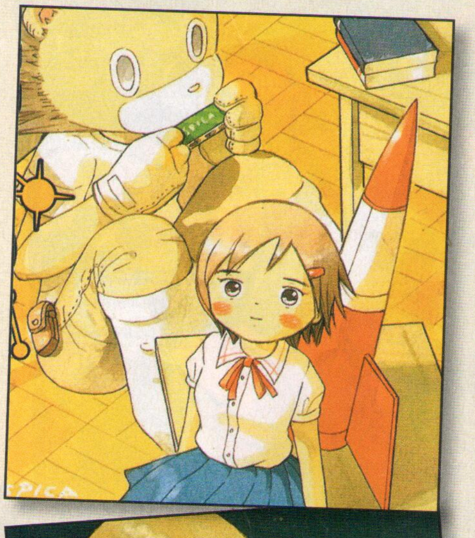
Esse é o grande ponto dos japoneses – e é um ponto que na maioria dos casos ainda temos que aprender: o quadrinho, assim como a animação, é uma ferramenta para se contar uma história, não uma arte em si. É talvez a chave da diferença cultural entre a animação japonesa e a animação ocidental tradicional: No Ocidente, de modo geral, é mais valorizado exibir técnica do que contar, realmente, boas histórias. Não que não hajam bons contadores de histórias no Ocidente – vide Brad Bird (de "O Gigante de Ferro", "Os Incríveis" e "Ratatouille") ou Nick Park (dos geniais "Wallace e Gromit" e "A Fuga das Galinhas"), nem que não hajam grandes mestres da técnica de animação no Japão, como Katsuhiro Otomo ("Akira" e "Steam Boy") ou Hayao Miyazaki (que dispensa apresentações) — mas reparem que a animação japonesa, ao ser construída sob moldes econômicos, acabou ganhando sua força justamente no esforço de se valorizar visualmente a intensidade dramática das histórias a se contar através de narrativa, ritmo e impacto plástico da composição das cenas.

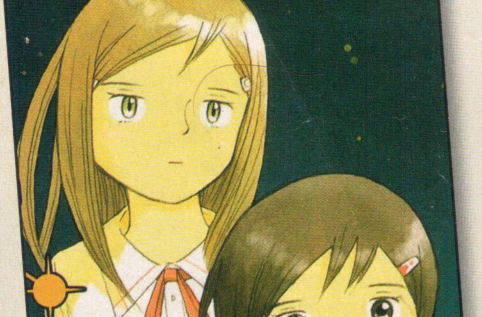


O importante era emprestar força visual às histórias; aqui, olhamos a superfície como o mais importante, e tanto isso é um fato que muitas vezes tendemos a enxergar o mangá e o animê por suas particularidades visuais, seus olhos grandes, suas linhas de movimento, suas poses fortes — e acabamos reproduzindo isso mesmo, muitas vezes sem pensar no que há na alma do material. É por isso que um animê de 1971 como Ashita no Joe ainda impacta, mesmo tendo uma animação envelhecida, enquanto a obra da Hanna-Barbera no mesmo período não passa de artigo de nostalgia. Há histórias que marcaram as vidas dos espectadores que as assistiram. E com toda razão de ser. E boas histórias estão no mundo ao redor.

> "Repararam no peso da mensagem durante uma época em que o trabalho duro era visto como a saída para a reconstrução de um país ainda cheio de cicatrizes?"







As Histórias que o Mundo tem a contar

Ashita no Joe não é baseado numa história real, claro, mas deve muito de sua força justamente a uma compreensão das dores do seu tempo. E por isso mesmo teve um impacto social tão grande (como visto na Neo Tokyo nº 24) – simplesmente falou, em termos emocionais, a língua de seu povo. Venceu barreiras de classe social. É uma história de ascensão social, sobre sair da miséria através do esforço. Repararam no peso dessa mensagem durante uma época em que o trabalho duro era visto como a saída para a reconstrução de um país ainda cheio de cicatrizes?

Astro Boy era a história certa em um momento em que se precisava de esperança de um futuro. Ashita no Joe era a história certa para a geração da reconstrução, que ainda não divisava as benesses do esforço empregado. Neon Genesis Evangelion era a história certa para a primeira geração a se tornar adolescente/adulta após a bolha econômica que colocou o Japão no topo, e relata a apatia de uma geração sem rumo além dos deveres impostos a ela pela geração de seus pais, quer eles queiram, quer não. Rosa de Versalhes era a história certa para a primeira geração de mulheres que entrou no mercado de trabalho. Todos eles foram trabalhos fundamentais que tinham algo a dizer no momento em que isso precisava ser dito, feitos por autores que viviam em seu mundo.

Mas sempre há o que se possa fazer pelo mundo ao redor, mesmo que você esteja apenas cumprindo sua própria trajetória. E os mangás estão atentos à isso.

Ao escrever em uma revista de grande circulação, escrevo para pessoas que em sua maioria jamais me conhecerão pessoalmente. Não conheço a vida das pessoas para quem escrevo. Não conheço seus sonhos nem sei se vocês os encontraram. Mas se daqui a alguns anos eu conhecer alguém que tenha conseguido se tornar "piloto de foguete", faço questão de mostrar Twin Spica para ele. Porque na história de Asumi Kamogawa existem objetivos. Porque na sua motivação em ser astronauta eu vi sonhos concretos. E daí se esse desenho não se aplica aqui no Brasil, e o Marcos Pontes na verdade não passou de um turista aéreo de luxo? São as próximas gerações que farão diferença, de qualquer forma. São seus sonhos que servirão de base para qualquer esperança de futuro que possamos ter, ainda mais em um momento histórico em que estamos mais cínicos do que nunca — e cinismo demais ajuda a ver obstáculos onde eles sequer existem.

Como dito lá em cima, escrever mangá é fabricar sonhos. O que será feito deles, não está em nossas mãos. Mas se alguém fizer algo relevante a partir dos sonhos que foram plantados agora...

Bom, que nos vejamos nas estrelas um dia. Valerá a pena. E muito.

DESCOMPLICANDO
O COMPLICADO
find...
Ctrl+F
Find Next
F3
INFORMÁTICA INTELIGENTE
COMM
DICAS PARA ESCOLHER A
MO
SEU
INFORMÁTICA INTELIGENTE E DESCOM
COMMAN
8 fedora LIVE CD
COM SEU LAPTOP
Como escolher o modelo ideal
ESPECIAL: 5 EDIÇÕES DA REVISTA DIGITAL LINUX DIRETO DE PORTUGAL
COMMAND.COM
VOCÊ ESTÁ SENDO VIGIADO!
SEGURANÇA EM RISCO
30 opções gratuitas para se libertar deste problema definitivamente!
Conserte seu PC
Faça o impossível!
Com apenas 4 softwares você pode deixar seu micro bala!
HORA DE RECICLAR
Faça uma faxina monstro no seu computador e ganhe mais velocidade, produtividade etc.
13 Soluções de mes
SOFTWARES COMPLETOS
Gravação & Cópia de DVD
Técnico Profissional
10 PRODUTOS COMERCIAIS
Só aqui você encontra produtos completos de verdade para fugir da pirataria!
Incluindo: Burning Studio 2008
Medi@ Show 2 * Magical Defrag
PowerUp XP Platinum 2 e muito mais
TOTALMENTE GRÁTIS
EDITORA escala

www.escala.com.br
☎ (11) 3855-1000

Lembrando que nesta seção, trazemos sempre alguns produtos bacanas relacionados aos nossos personagens de animês e mangás preferidos. Tais produtos não são facilmente encontrados por aqui, mas vale a pena tentar ir atrás de uma loja especializada ou importadoras!

Negima: Pelúcia da Asuna

Neste especial de pelúcias, a gente precisava mostrar a "irmãzona" protetora do Negi. É uma graça do jeito normal, não é? Lembramos que Asuna Kagurazaka, apesar de seu mau humor, vai fazer você soltar aquele sorriso!

Pelúcia Chibi de FLCL (Furi Kuri)

Este menino tem uma atadura no meio da testa porque a menina lhe bateu com sua guitarra. Desde então, a cabeça dele virou uma espécie de portal intergalático de robôs gigantes. Pena que o de pelúcia não funciona.

Pelúcias de Bleach

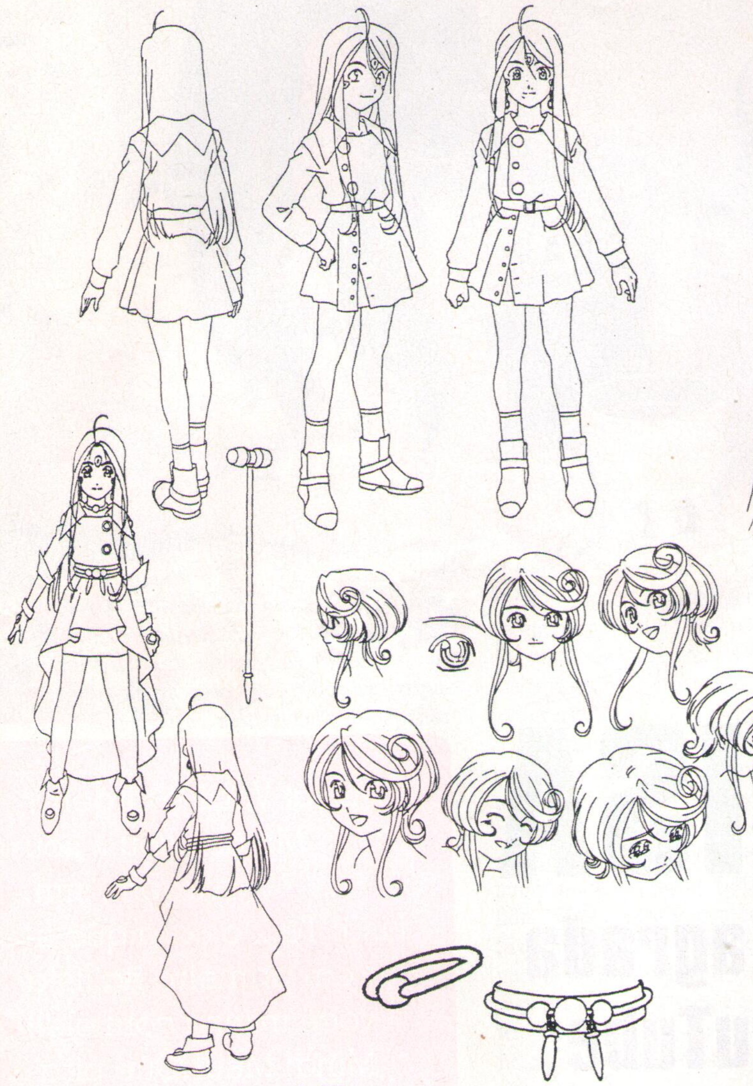
Aproveitando, a gente mostra mais personagens da série Bleach, confira dois importantes Shinigamis, Ichigo e Renji, mas fique tranqüilo que estes dois aqui, mesmo portando espadas não possuem objetos cortantes em seu interior, igual àquele boneco dos anos 80 de bochechonas gigantes, que veio do outro mundo, um tal de Fofão, risos!

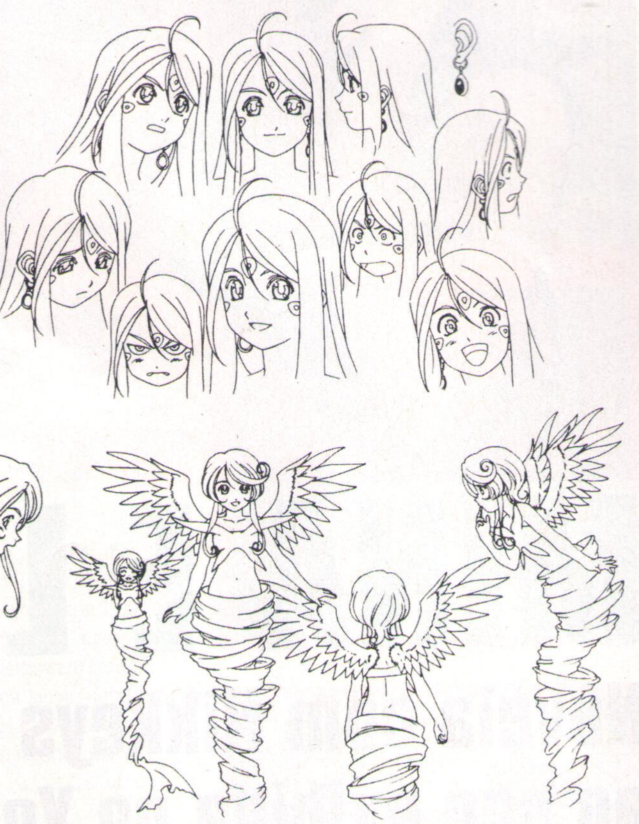
ONDE ENCONTRAR...

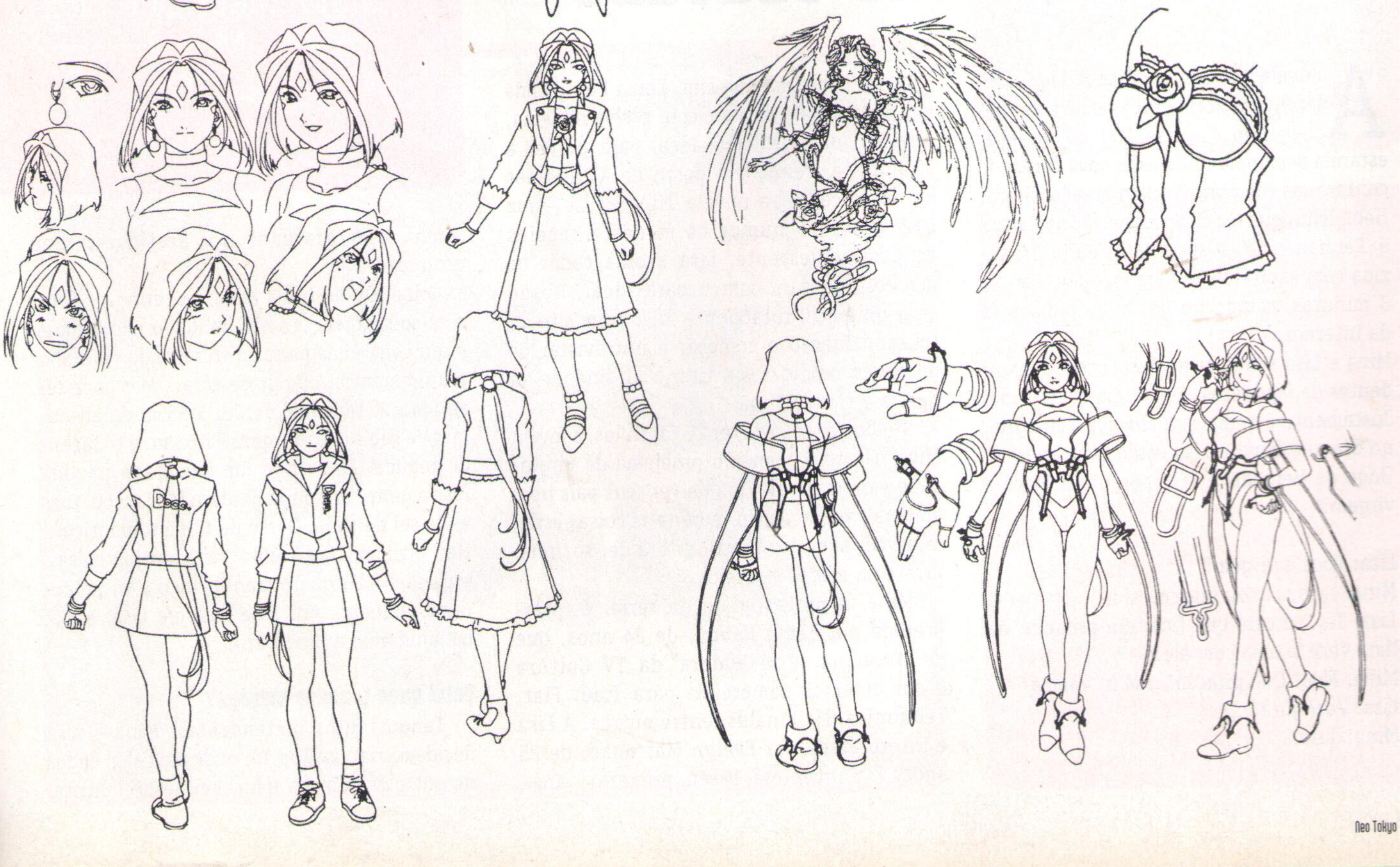
Alguns desses produtos podem ser adquiridos via lojas que atendam ao catálogo da distribuidora Diamond e pelos sites: www.animenation.com e www.yesanime.com.

Ah! My Goddess

Character Design:
Hidenori Matsubara







MINA E LISA

Novela com Nikkeys agrada ao ser exibida no YouTube

Por Guiliano Peccilli

"Lisa: Você é virgem?
Mina: ...sou... sou virgem, sim.
Lisa: Tá... o cara que ficar em primeiro na lista você transa com ele!!
Mina: Meu! Que piração!... Mas, vamos?
Lisa: Você jura?
Mina: Juro!"

A novela brasileira 'Mina e Lisa' está fazendo bastante sucesso na internet, chegando a quase 100 mil pessoas estarem acompanhando essa nova forma de contar uma história. Produzida pelo diretor Helio Ishii, que fez os documentários 'Cartas' e 'Permanência', a série está sendo produzida com capítulos de uma média entre 2 a 3 minutos, caindo no gosto do público fã da internet.

Mina e Lisa são duas adolescentes, descendentes de japoneses, que falam sobre tudo. Justamente é assim que começa a história, no dia que Mina e Lisa estão brincando de 'Jogo da Verdade' e Lisa pergunta: 'Você é virgem?'.

Lisa: Você é virgem?
Mina: ...sou... sou virgem, sim.
Lisa: Tá... o cara que ficar em primeiro na lista você transa com ele!!
Mina: Meu! Que piração!... Mas, vamos?
Lisa: Você jura?
Mina: Juro!

Mina confirma que sim, deixa Lisa pasma que está apta a acabar com esse problema, arranjando um homem ideal para perder a virgindade. Tendo um gosto de 'Confissões de Adolescente', a novela 'Mina e Lisa', traz com bastante humor os medos e receios de uma adolescente. Lisa ensina todos os macetes de sair com o cara ideal, desde criar um perfil totalmente falso num site de relacionamento e começar a entrevistar os possíveis candidatos a tirar a virgindade da quieta e tímida Mina.

Tendo previsão de ter 25 capítulos, a jovem Mina não terá apenas o problema da virgindade para resolver. Terá de ver seus pais irem embora para ao Japão, porque as coisas estão indo mal aqui, no Brasil, e terá de, sozinha, lidar com medos e receios.

Mina, a protagonista da série, é interpretada por Liana Naomi, de 24 anos, que já atuou na série 'Galera' da TV Cultura e em diversos comerciais para Itaú, Fiat, Telefonica, McDonalds, entre outros. A Lisa é interpretada por Evelyn Matsuoko, de 25 anos. Ela intepreta o seu primeiro papel, tendo sempre atuado nos bastidores com produção.

Mina: Oi, eu sou a Mina, eu tenho 17 anos e eu sou virgem, eu não bebo, eu não fumo e moro com meus pais. Eu tô fazendo cursinho pra ser médica... Ou professora... Mas pode ser aeromoça, também. Tenho 1,55 m de altura, mas de salto chego a quase 1,63 m, e tô fazendo regime. Eu só tive um namorado na vida mas a gente brigou, a gente não transou, mas eu já sei de tudo. Gosto de filme romântico... Mas ultimamente tenho visto outras coisas, entendeu? Eu quero transar logo e tô procurando alguém...Ah! Essa aqui é a Lisa, ela tá me ajudando a procurar...

Você quer transar comigo?

Tendo tantos pretendentes, Mina e Lisa decidem criar um Top 10, onde analisam dados do entrevistado. Na lista tem desde budista, lésbica, indeciso, pegador, entre outros. Mina encontra seus pretendentes numa cafeteria e fala o que você leu acima. Transar ou não transar? Deve ser com qualquer um, ou com um cara especial? Mina só vai saber depois de conversar com todos eles.

Virgindade? Eis a questão

Se ela vai ou não perder a virgindade? Isso, você só vai saber, assistindo a série. Tendo um roteiro inteligente, você verá Mina em momentos bem constrangedores, como falar dos gemidos dos seus pais e como ter um gemido autêntico. Toda essa ousadia e "pimenta" parte de sua melhor amiga, Lisa, que é ousada e tá disposta a fazer da Mina uma nova mulher.

Ver duas nikkeys conversando tranqüilamente desses assuntos parece estranho, mas Mina e Lisa, além de mostrar a jovem atual, também quebram tabus sobre o estereótipo que o brasileiro tem do descendente de japonês no Brasil. No ano do centenário da imigração japonesa, a série mostra uma forma nova de vê-los.

Novela para a internet

'Mina e Lisa' foi produzida para ser exibida na internet, criando uma nova maneira de contar uma história. Sendo uma produção independente, 'Mina e Lisa' é produzida de acordo com a disponibilidade da equipe da série. Por ser filmada inteira em alta definição, a série pode acabar chegando às telonas, se for adaptada na forma de um filme, segundo o diretor Hélio Ishii.

A série começou a ser criada para ser um documentário. A curiosidade, contada no próprio blog do diretor (chamado Tinturaria, Mina e Lisa), é que tudo começou em 14 de novembro de 2006, quando foram gravadas duas horas de depoimentos com duas adolescentes que contaram como é viver sem os pais, que estão trabalhando no Japão.

Colhendo o depoimento, Hélio percebeu que esse novo projeto seria bem diferente de seus anteriores. Optando por não fazer mais o documentário e sim uma série, ele até tentou trazer as duas garotas para a produção, mas acabou não rolando, por serem tímidas demais na frente das câmeras. A história de Mina e Lisa acabou ganhando vida própria na imaginação fértil do diretor que, se afastando das histórias originais, criou as adolescentes nikkeys que agora estão fazendo sucesso na internet.

A série já ganhou o apelido de "j-drama brasileiro", por alguns fãs de j-drama, mas ela tem um gosto bem nacional e é bem mais ousada em abordar o tema da virgindade do que muitos doramas produzidos para esse público-alvo no Japão. Independente do apelido, 'Mina e Lisa' é uma boa série, seja você fã ou não da cultura japonesa, e além disso, é uma produção totalmente nacional. ■NT

Blog do autor
http://helioishii.wordpress.com/

"A série já ganhou o apelido de "j-drama brasileiro", por alguns fãs de j-drama, mas ela tem um gosto bem nacional e é bem mais ousada em abordar o tema da virgindade do que muitos doramas produzidos para esse público-alvo no Japão."

Mina e Lisa – Episódios

Mina e Lisa 01 - http://br.youtube.com/watch?v=I5aAa67m58g
Mina e Lisa 02 - http://br.youtube.com/watch?v=b1fBLMlp5yo
Mina e Lisa 03 - http://br.youtube.com/watch?v=PYy3Hb6mHBU
Mina e Lisa 04 - http://br.youtube.com/watch?v=63SKArVyS1w
Mina e Lisa 05 - http://br.youtube.com/watch?v=UZt4LCbV9GI
Mina e Lisa 06 - http://br.youtube.com/watch?v=8xqNTJXhqzE
Mina e Lisa 07 - http://br.youtube.com/watch?v=9OI-MVlsmNg
Mina e Lisa 08 - http://br.youtube.com/watch?v=6tS4GLuTUOM
Mina e Lisa 09 - http://br.youtube.com/watch?v=yZp8losynNA
Mina e Lisa 10 - http://br.youtube.com/watch?v=8wH0weERksE
Mina e Lisa 11 - http://br.youtube.com/watch?v=jMbjbVvufSI
Mina e Lisa 12 - http://br.youtube.com/watch?v=dLzZuZGXVjY
Mina e Lisa 13 - http://br.youtube.com/watch?v=Cfpf2YIPdDo
Mina e Lisa 14 - http://br.youtube.com/watch?v=ZTPa-vAuoOI
Mina e Lisa 15 - http://br.youtube.com/watch?v=TA3dW9F9t9M
Mina e Lisa 16 - http://br.youtube.com/watch?v=JmuIKs-DUbc
Mina e Lisa 17 - http://br.youtube.com/watch?v=GAIEyzE-OxE
Mina e Lisa 18 - http://br.youtube.com/watch?v=8vR_bgsaD1A
Mina e Lisa 19 - http://br.youtube.com/watch?v=htOZ5aQt2ZE

Curso RELÂMPAGO de Japonês

Aula 28

Professor: Kenji Kihara

APRESENTAÇÃO

Olá, nesta edição nós aprenderemos como as pessoas se apresentam quando se conhecem pela primeira vez. Lembre-se que a formalidade é muito importante nessas horas.

Quando você se apresenta a alguém, as principais frases que você deverá dizer são:

1 – **Hajimemashite** (はじめまして)

Significado – **Prazer em conhecer**

2 - ______ **Desu** (______です)

Significado – **Sou** ______.

3 - ______**Sai Desu** (____さいです)

Significado – **Tenho** ______**Anos**

A palavra **DESU**, que aparece bastante nas frases, corresponde ao verbo **SER** em português, ou o **TO BE** em inglês. Portanto, para dizer o nome e a idade é preciso usar o termo **DESU**.

Eis aqui um exemplo de alguém se apresentando:

Hajimemashite,
João desu,
18 (Jyuuhati)sai desu.

はじめまして、

João です、

18（じゅうはち） **sai desu.**

TRADUÇÃO: Prazer em conhecer, sou o João, tenho 18 (dezoito) anos.

KANJI DO DIA

火 – ひ – **hi** – Fogo

*** Para quem quiser saber contagens e os ideogramas em japonês, procure a seção 'Curso Relâmpago de Japonês' das primeiras edições da Neo Tokyo.**

RECAPITULANDO:

はじめまして
hajimemashite

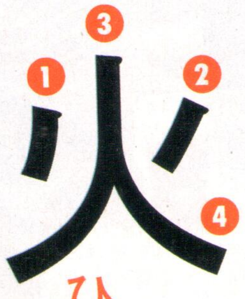
______です
______desu

______さいです
______saidesu

はじめまして
hajimemashite

Joãoです
João desu

18(じゅうはち)さいです
18(jyuuhati)saidesu



fogo

ひ
hi

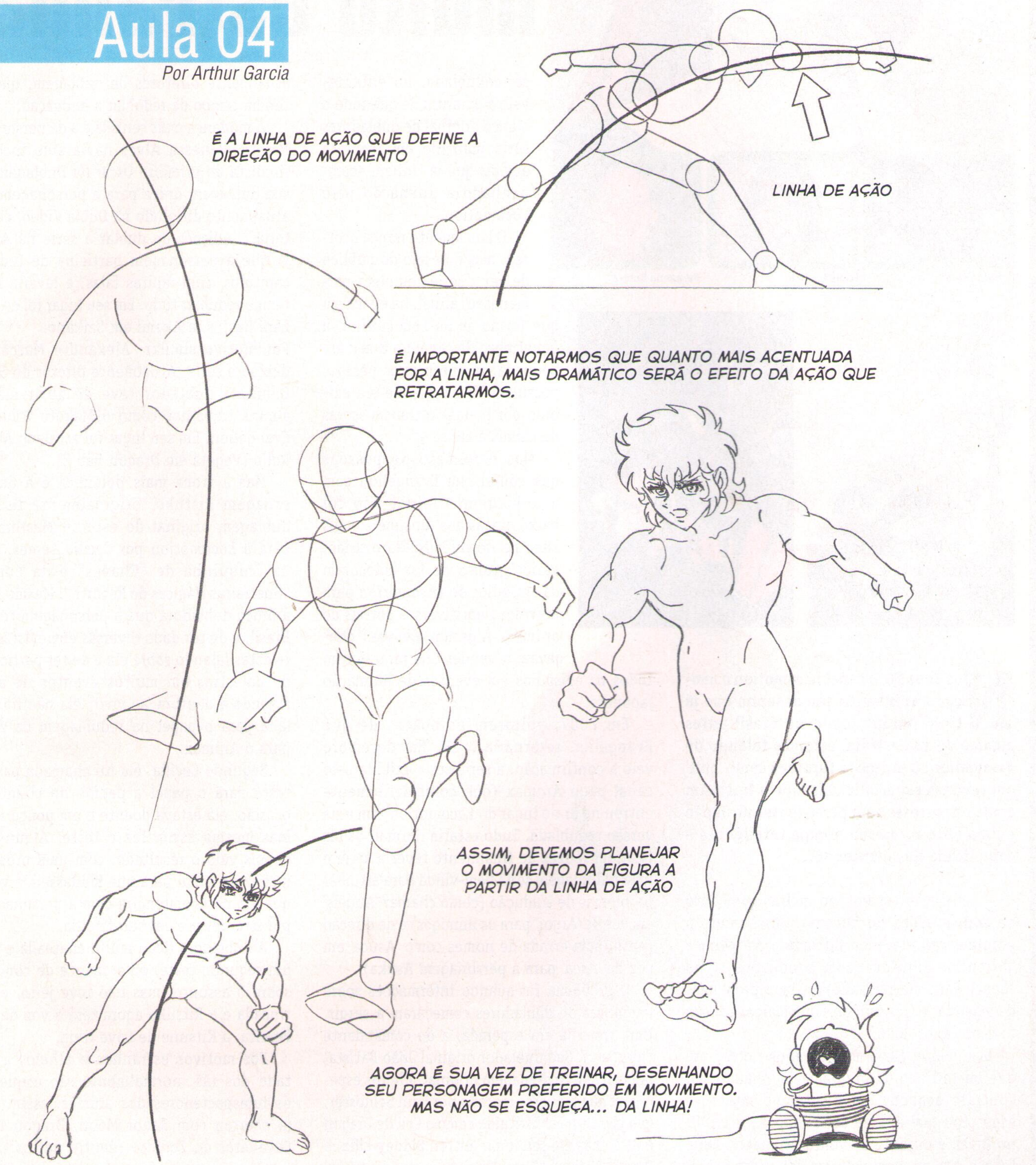
Curso RELÂMPAGO de MANGÁ e ANIMÊ

Aula 04

Por Arthur Garcia

O CORPO EM MOVIMENTO

PODEMOS IMAGINAR QUE TODAS AS FIGURAS POSSUEM UMA LINHA IMAGINÁRIA QUE CORRE ATRAVÉS DELA. É A CHAMADA LINHA DE AÇÃO.



É A LINHA DE AÇÃO QUE DEFINE A DIREÇÃO DO MOVIMENTO

É IMPORTANTE NOTARMOS QUE QUANTO MAIS ACENTUADA FOR A LINHA, MAIS DRAMÁTICO SERÁ O EFEITO DA AÇÃO QUE RETRATARMOS.

ASSIM, DEVEMOS PLANEJAR O MOVIMENTO DA FIGURA A PARTIR DA LINHA DE AÇÃO

AGORA É SUA VEZ DE TREINAR, DESENHANDO SEU PERSONAGEM PREFERIDO EM MOVIMENTO. MAS NÃO SE ESQUEÇA... DA LINHA!

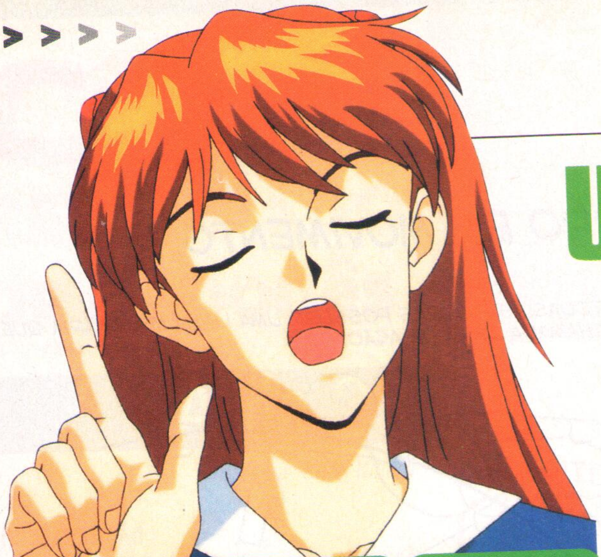
Fique Ligado!
Para se aprofundar mais no tema, acesse a seção de Desenho e Pintura da loja virtual Comix no endereço www.comix.com.br ou então, entre em contato com a loja pelos telefones (11) 3088-9116 / 3083-2142. O endereço da loja é Alameda Jaú, nº 1998 - São Paulo/SP

<<**Lição Anterior:** O CORPO HUMANO
>>**Próxima Lição:** O DESENHO DAS MÃOS

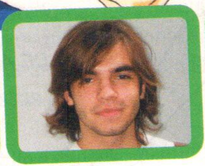
Evangelion

Uma redublagem muito estranha!

Por David Denis Lobão



Cecilia Lemes



Fábio Lucindo

Fernanda Bulara

Nos anos 90, o canal Locomotion começou a transmitir um desenho que já tinha virado lenda no Brasil antes mesmo de sua estréia, estamos falando de Evangelion. O animê já figurava como 'cult' em revistas especializadas, que o tratavam como um sucesso sem precedentes no Japão e uma obra ao mesmo tempo inteligente e complicada de se entender.

A animação estreou no melhor momento de transmissões do Locomotion, quando a programação era toda dublada, com ótimos 'desenhos adultos' (com produções como "South Park" no currículo) e sem os problemas de legendas e transmissões que marcariam sua fase nos anos 2000.

Evangelion ficou muitos anos no ar, até que foi retirado da programação quando seu contrato acabou. Por um tempo muito se especulou que a série seria lançada em DVD no Brasil e durante o evento Animecon 2002 foi até dito em uma palestra do Studio Gabia, que existia o interesse pelo lançamento da série no país, mas que para isto ela teria que ser redublada, no entanto, veio a garantia de que todo o elenco original de dubladores seria mantido em respeito aos fãs que já tinham acompanhado a animação pelo Locomotion.

O lançamento nunca ocorreu, mas o desejo do público de ver a série completa permaneceu, afinal, na época em que foi ao ar na Locomotion, a penetração do canal no Brasil era pequena, já que poucas pessoas possuíam TV paga e ele era exibido por poucas retransmissoras de canais a cabo.

Mas o número de pessoas que conferiram Evangelion com a dublagem original não foi baixo graças aos fansubers e aos sites de downloads. Na ocasião, vários grupos de fãs colocaram os episódios do Locomotion para download em diversos portais de animês. Algumas pessoas chegavam a vender CDs piratas com todos os episódios em eventos de animação japonesa.

Em 2007, voltaram os boatos de que Evangelion retornaria à TV. Em dezembro veio a confirmação, a série seria exibida pelo canal pago Animax (que coincidentemente entrou no ar no lugar do Locomotion) em uma versão redublada. Tudo estaria normal, os fãs ficariam felizes de finalmente rever a série e uma redublagem seria bem-vinda para arrumar problemas de tradução (como chamar 'Angels' em vez de 'Anjos' para os inimigos) e de direção (pronúncia errada de nomes como 'Asuca' em vez de 'Asca' para a personagem Asuka).

O problema foi quando informações sobre mudanças de dubladores começaram a surgir. Uma troca já era esperada, a do comandante Fuyutsuki. Seu dublador original João Batista, faleceu após a dublagem original. Alguns esperavam que ele fosse trocado por Raul Schlosser, que já o tinha substituído como o Cell de Dragon Ball Z, mas em seu lugar entrou Sidney Lilla, o Ryu de Shaman King. Depois vieram duas trocas que deixaram alguns fãs tristes, mas que teriam ocorrido por opção dos dubladores originais, atualmente diretores de dublagem, que não teriam tempo de redublar a animação.

A mudança mais sentida é a da personagem Misato. Vanessa Alves havia sido inclusive finalista do primeiro Oscar da Dublagem pela sua dublagem única para a personagem, mas atualmente dirigindo na Dubla Vídeo, ela não teria condições de dublar a série na Álamo, já que a personagem participa de todos os capítulos, com muitas falas, e levaria muito tempo redublar tudo. Em seu lugar foi escalada Leni Bastos, a Akemi em Saikano.

Por motivo similar, Alexandre Marconatto deixou a série. Atualmente diretor do Studio Gabia, o dublador teve de abrir mão de alguns trabalhos como o Makoto Hyuga de Evangelion. Em seu lugar foi escalado Alfredo Rollo (Vegeta em Dragon Ball Z).

Mas a troca mais polêmica é a da personagem Ristuko, originalmente feita na dublagem original do estúdio Mastersound para a Locomotion por Cecília Lemes, a voz da Chiquinha de "Chaves" e da Lucy de "Guerreiras Mágicas de Reyarth". Mesmo sendo a única dubladora que a personagem teve no Brasil, e de ter dado diversas entrevistas para revistas falando sobre ela e de ter participado de palestras em muitos eventos de animê fazendo a doutora 'ao vivo', ela não foi escalada para o papel na redublagem da Álamo para o Animax.

Segundo Cecília, ela foi chamada para um teste para o papel a pedido do cliente. Na ocasião, ela estava doente e um pouco rouca, mas mesmo assim fez o teste. Alguns dias depois veio o resultado, com uma ordem da matriz do canal para que mudassem a voz, já que ela não combinaria com a personagem e por isto deveria ser substituída.

A dubladora ficou muito chateada e pediu um segundo teste, ou a chance de conversar sobre o assunto, mas não teve jeito, ela foi trocada e a Ritsuko agora terá a voz de Suzy Pereira, a Kitsune de Love Hina.

Por motivos estranhos e alheios à vontade dos fãs, normalmente são esquecidos os telespectadores dos animês, assim como já ocorreu com Sailor Moon, Dragon Ball e Cavaleiros do Zodíaco (dentre outros títulos que ganharam novas vozes de forma "misteriosa"). Resumindo, Evangelion ganhou uma redublagem muito "estranha".

SAMURAI X

Tatics [Táticas]

KIRAttoshita kimi no me ni
DOKIttoshita hiru sagari
SHAKIttoshita ore no karada
Marude tamesareteru you ni

TSUNtoshita kimi to kuuki ni
ZOKUttoshita koi kokoro wa
ZARAttoshita suna wo kami
Sareru ga mama yoru ni naru

Sorosoro jiman no kuchibiru de
WAIN o noma setekure naika
Mangetsu no yoru ni musubareta
Otoko to onna wa eien sa

Hageshiku Lady Ah gimme your love!
Hageshiku Lady I need your love!
Tamani miseru sabishige na me ga
Uso ka hontou kawa kara nai

Sunao ni Lady Ah gimme your love!
Kanjite mite Lady I need your love!
Kimi no shigusa ni burikai sarete
Muchuu no ai wa ore no naka de odoru

SARAttoshita kami o toki
TSUYAttoshita hada o yose
Kotoba asobi o suru you ni
Kimi wa ore o mote asobu

Kakehiki wa tsuyoi kimi no naka
Ayamachi wa yowai ore nonaka
Suki na dake tanoshimeba ii sa
Otoko to onna wa eien sa

Hageshiku Lady Ah gimme your love!
Hageshiku Lady I need your love!
Tamani miseru yasashii egao ga
Uso ka hontou kawa kara nai

Sunao ni Lady Ah gimme your love!
Kanjite mite Lady I need your love!
Kimi no shigusade ore wa koroshite
Sono isshun ga nani yori shiawase sa

Yami no naka odoru
Dakishimete odoru
Nani do demo odoru
Eien ni odoru
Eien ni odoru
Eien ni odoru

Em seus brilhantes olhos
Uma excitante tarde inicial
Fatia o meu corpo
Como seu eu estivesse sendo testado

Sua indiferença e a atmosfera
Esfriaram o nosso amor
Esta noite está se parecendo
Com a mastigação de uma areia áspera

Não foi aquela vez que eu te convidei para
Beber vinho com esses seus lábios orgulhosos?
Se elesse juntamo luar da noite
O homem e a mulher estarão sempre juntos

Dama cruel, ah, dê-me o seu amor!
Dama desconfiada, eu preciso do seu amor!
Às vezes, você me mostra olhos solitários
Eles mentem? Ou são honestos? Eu não sei

Docilmente. Dama, ah, dê-me o seu amor!
Tente sentir isto dama, eu preciso do seu amor!
Agitando-se por aí, você vem em minha direção
O êxtase do amor dança dentro de mim

Quando seu cabelo cor de ferrugem
Cair sobre sua pele lustrosa
Como que brincando com as palavras
Você brincou comigo por aí

Suas táticas internas a fazem mais forte
A culpa dentro de mim fazem-me fraco
Se o meu amor só te trouxesse prazer, tudo bem
O homem e a mulher estão sempre juntos

Dama cruel, ah, dê-me o seu amor!
Dama desconfiada, eu preciso do seu amor!
Às vezes, você me mostra um sorriso gentil
Isso é mentira? Ou é uma verdade? Eu não sei

Docilmente dama, ah, dê-me o seu amor!
Tente sentir isto dama, eu preciso do seu amor!
Você está me matando com suas atitudes
Esse é o momento mais feliz!

Na escuridão, dance
Agarre-me e dance
Repetidamente, dance
Dance para sempre
Dance para sempre
Dance para sempre...

Por Guiliano Peccilli

O super star número 1 da Ásia GANHA O MUNDO

A música coreana está ganhando o mundo e Rain é mais uma das promessas internacionais nesses últimos anos. Excelente cantor, dançarino, modelo e ator, Rain é um artista completo da agência JYP Entertainment.

Perfil

O nome verdadeiro de Rain é Jung Ji Hoon, ele nasceu em Seoul, na Coréia Do Sul, no dia 6 de junho de 1982. Rain tem 1,84 m e 75 kg e seu tipo sangüíneo é 0+. Ele tem como hobby ver filmes e ouvir música, além de comprar roupas e sapatos. Seus atores favoritos são Charlie Chaplin e Seok-Kyu Han, e seus cantores preferidos são Michael Jackson, Janet Jackson e Usher.

Rain se formou na Universidade de Kyung-Hee em Artes Pós-Modernas e atualmente está cursando na Universidade Dan-Kook o curso de Maj. Em arte, seu interesse por Hip Hop e R&B veio quando ele estava ainda na sexta série, equivalente ao nosso ensino fundamental.

Rain – Pi – Bi – YU – Como se fala o nome Rain?

A palavra "rain" (chuva, em português) tem algumas formas bem diferentes de ser chamado pelo mundo, em particular na Ásia. Na Coréia do Sul, o nome de Rain é Bi, enquanto isso seu nome no Japão é Pi. Na China, seu nome também varia sendo chamado de Yu, enquanto isso nos EUA, Canadá e toda Europa, seu nome é pronunciado como a palavra inglês Rain.

Carreira

Jung Ji Hoon na adolescência entrou para boysband chamada Fanclub, que teve vida curta, lançando apenas 3 singles no final dos anos 90. Os problemas de Jung Ji Hoon começaram quando sua mãe ficou doente e ele estava sem dinheiro, tendo de passar uns apertos financeiros com sua irmã, para tomar conta de sua mãe.

Não querendo abrir mão do seu sonho de ser cantor, Jung Ji Hoon continuou a ir a audições de gravadoras na Coréia. Ironicamente, um dos motivos que teve rejeição em uma audição em especial, segundo próprio Rain numa entrevista a CNN, foi por ele não ter pálpebras duplas, uma característica especial na Ásia, que era de interesse dessas agências/gravadoras.

A vida de Jung Ji Hoon mudaria completamente, ao ser aprovado na audição da agência JYP Entertainment. Park Jin Young, CEO da agência, tendo interesse nele, o contratou, fazendo Jung Ji Hoon passar por treinamentos adequados e também o fez trabalhar como dançarino figurante para alguns artistas. Esse treinamento que levou alguns anos transformou Jung Ji Hoon, e aí nasceu o nome Rain.

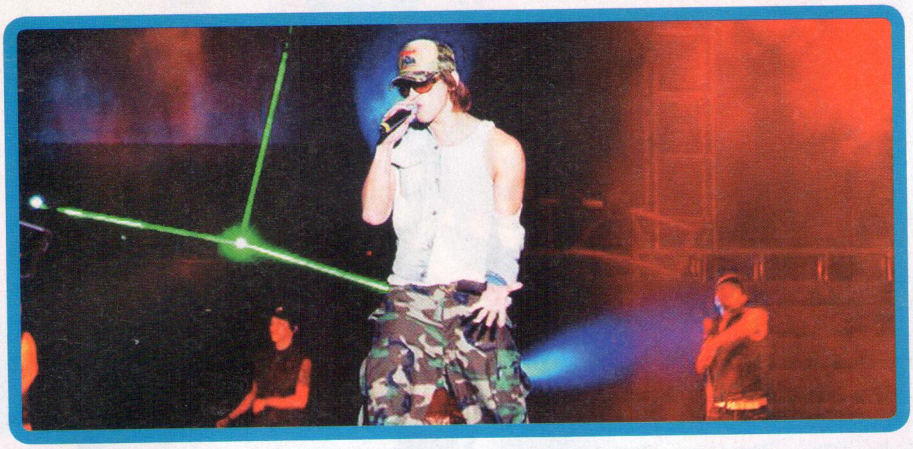
Debut

Em 2002, Rain estreava com o álbum Bad Guy, que ficou em 9º lugar nas vendas do mês e em 45º como álbum mais vendido naquele ano. Sua estréia foi muito bem recebida pelo público coreano, e Rain faturou os prêmios MBC Top 10 Artist Award, KBS Music Award SBS Music Award, SBS Seoul Gayo Award, M.NET Music Video Festival, KMTV Korea Music Award e Golden Disc Award.

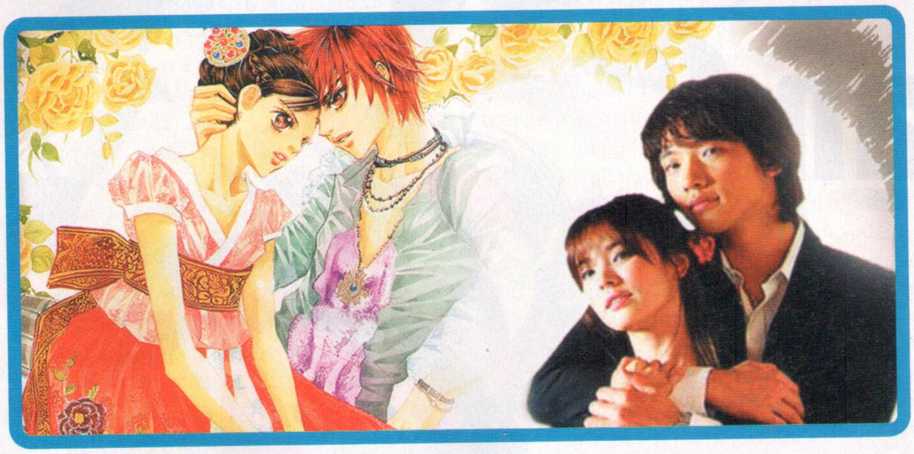
Rain nos doramas

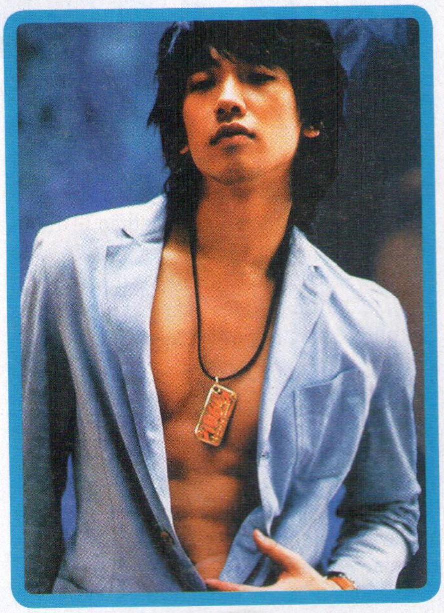
Semelhante a outros cantores de sucesso, Rain também foi para televisão para atuar em doramas. Sua estréia foi em 2002, com a série Orange, seguido em 2003 com a série Sang Doo e Let's Go To School, que foi o debut do cantor como ator.

O grande sucesso na carreira de Rain como ator foi com a série Full House, em 2004, cujos episódios todos superaram a audiência de 30% no país. Full House conta a história de Han Ji-Eun que, enganada pelos amigos, vai à China por causa de um falso concurso do banco. Enquanto ela viajava, seus amigos venderam sua casa, deixando-a totalmente sem nada. Dentro do avião, ela reconhece o ator Lee Young-Jae que não faz muita questão de cumprimentá-la; essa estranha amizade, que se torna o casamento "arranjado" mais hilário de todos os tempo, foi um grande sucesso não



"Um dos grandes momentos da carreira de Rain foi quando ele pôde cantar um dueto com Usher. Bastante popular inclusive nas rádios brasileiras, Usher é o cantor favorito de Rain."





apenas na Coréia, como em diversos países como Filipinas e Malásia, entre outros.

Voltando à carreira de Rain, ele ainda atuou em 2005 no dorama Banjun Drama. A última série em que trabalhou foi A Love To Kill, em 2006, pelo canal KBS2. Desde então, ele está mais voltado para sua carreira musical.

Rain nos filmes

Nos cinemas, Rain estreou com o filme I'm a Cyborg, But It's OK do diretor Park Chan-Wook, famoso pela trilogia de vingança Oldboy, Sr. Vingança e Lady Vingança. I'm a Cyborg, But It's OK foi exibido por aqui no Festival do Rio, em 2007. Inédito tanto nos cinemas como nas locadoras, I'm a Cyborg... conta a história de Young-goon, uma garota que acha que é uma cyborg, indo assim parar numa clínica psiquiátrica. As coisas só mudam quando aparece o metido Il-soon e num relacionamento cheio de reviravoltas, ela passa a ver o mundo de outra maneira.

Deixando o cinema asiático de lado, o cantor Rain também estréia no cinema americano no filme Speed Racer. Ele será o Taejo Togokhan, no filme. Rain deve ter agradado aos diretores e produtores Andy e Larry Wachowski, da trilogia Matrix, V de Vingança e agora Speed Racer, já que está na próxima produção dos dois irmãos, Ninja Assassin, para 2009. Planejado para ser filmado nas mesmas locações de Speed Racer, em Berlim, Alemanha, o filme será dirigido por James McTeigue.

Da Coréia para o Mundo

Um dos grandes momentos da carreira de Rain foi quando ele pôde cantar um dueto com Usher. Bastante popular inclusive nas rádios brasileiras, Usher é o cantor favorito de Rain e segundo suas declarações, foi uma enorme satisfação poder fazer esse dueto, que também serviu de divulgação para o mundo todo. Em 2007, a revista People já havia adicionado Rain, como um dos caras mais belos do planeta.

No Japão, o cantor se apresentou no Tokyo Dome, para uma platéia de 40 mil pessoas, lembrando que ele foi o primeiro cantor coreano a cantar no maior palco japonês, até hoje, superando inclusive cantores coreanos consagrados, como BoA. Rain's World Tour, a sua última turnê mundial, passou por Havaí, Shanghai, São Francisco, Toronto e Los Angeles. NT

A saída da JYP Entertainment e a criação da Rainy Entertainment

Em junho de 2007, Rain deu um passo maior do que poderia se imaginar para qualquer outro artista. Depois de 5 anos trabalhando para a JYP Entertainment, saiu da empresa para criar a sua própria gravadora.

A J. Tune Entertainment é também conhecida informalmente por Rainy Entertainment. Inaugurada em novembro de 2007, Rain, que adotou o nome em inglês Kevin Park, tornou-se o CEO desta empresa e conversou com a mídia coreana, explicando por que tomou essa atitude tão drástica.

Querendo tornar-se ainda maior, Rain optou sair da JYP Entertainment, desenvolvendo sua própria empresa, porque hoje tem sua base de fãs não só concentrada na Coréia, mas em outras partes do mundo, mais especificamente na Austrália e nos EUA. Como cantor e ator, ele agradece, e quer continuar a ser o melhor e maior cantor que a Coréia já teve. Também quer mostrar a sua dança, a sua música para um público muito maior.

Ultraman Tiga

Ultraman é um personagem famoso no mundo inteiro, sendo Tiga responsável pelo retorno triunfal do gênero no Brasil. Antes de falar do filme "A Odisséia Final", vamos relembrar um pouco o herói Ultraman Tiga que teve sua série exibida no Brasil, pelos canais Rede Record e Rede 21.

Por Guiliano Peccilli

Ultraman Tiga – A Série

Numa época de paz, o Esquadrão GUTS e a TPC mantêm vigilância em todo planeta, para qualquer ameaça, natural ou extraterrestre. Os monstros Golza e Melba despertam e querem destruir a pirâmide de Tiga, enquanto isso um meteorito, que está sendo investigado pelo GUTS, ativa um holograma que demonstra algumas atividades numa ilha desconhecida no arquipélago japonês.

Golza e Melba destroem duas de três estátuas de Ultraman na ilha, sendo que a última se ativa e ao encontrar Daigo, transmite sua energia. A combinação entre eles é possível porque Daigo é descendente daquele antigo povo que viveu naquela ilha, assim torna-se o Ultraman Tiga.

A série foi exibida entre 1996 a 1997 no Japão, tendo 52 episódios, fazendo bastante sucesso, trazendo o retorno da família Ultra para as televisões japonesas.

Ultraman Tiga: A Odisséia Final

Daigo e Rena estão organizando seu casamento que se aproxima. Havia se passado dois anos desde os fatos ocorridos na série, assim encontramos os personagens do mesmo jeito quando a série se encerrou. Ambos ainda são oficiais da GUTS e estão voltando de férias, sem esperar que um novo problema surgiria para destruir a união dos dois.

O mal de 30 milhões de anos

A capitã Iruma da GUTS está numa missão junto da TPC, na ilha onde Ultraman Tiga foi descoberto. Sendo ignorada, Iruma não consegue evitar do TPC utilizar explosivos, e desse modo encontra uma ala escondida na ilha, trazendo de volta uma maldição do passado.

A explosão na revive três demônios que foram trancafiados por Ultraman Tiga há 30 milhões de anos. A líder deles, a bela Kamilla, está de volta à vida e quer vingança por ter tido seu amor desprezado por Tiga e ainda ter sido trancafiada por milhões de anos.

Gerando morte e caos na expedição, Kamilla ainda não tem poderes para sair de lá, apenas pode atormentar Daigo pelo pensamento.

TPC, com medo de que a Terra ainda seja campo de batalha de vários alienígenas, veio à ilha em busca de como criar seu Ultraman, uma arma secreta contra qualquer inimigo.

Interessante nesses inimigos, principalmente pelo seus visuais, são a enorme semelhança com os vilões de Superman 1 e 2, do diretor Richard Donner. Aqui, o foco no General Zod foi alterado para a bela Kamilla que atormenta Daigo, gerando um triângulo amoroso, entre ela, Daigo e Rena.

Os pesadelos começam

Daigo se vê diante do altar com a bela Rena, no meio do casamento aparece Kamilla, que interrompe a cerimônia. Acordando de um

pesadelo, Daigo percebe que uma maldição do passado está de volta e agora ele está sem poderes, assim não pode se transformar em Ultraman Tiga.

A GUTS procura de todas as formas restabelecer contato com a capitã Iruma, sem conseguir. Não querendo preocupar Daigo e Rena, eles omitem o sumiço da capitã, fazendo todo o esforço possível para encontrar a capitã.

Daigo, que a cada momento fica mais distante da realidade, é atormentado por lembranças de um Ultraman Tiga perverso que trouxe o caos à Terra no passado. Kamilla e seus lacaios, Dahram e Hyudora, sabem que apenas trazendo Daigo à ilha e reativando seus antigos poderes, conseguirão sair dali e dominar o planeta.

Rena, preocupada com as distrações de Daigo, chega se questionar quem seria essa Kamilla, pensando que poderia ser um amor do passado ou amante. Salvando Daigo, Rena não consegue impedir que ele entre em coma.

GUTS decide ir atrás da capitã Iruma; Daigo, lutando por sua vida, acorda e se despede de Rena, indo até a ilha. Rena, que sempre teve uma personalidade forte, veste seu antigo traje de membro da GUTS, e também vai para a ilha.

O verdadeiro passado de Ultraman Tiga

Chegando à ilha, Daigo fica diante de Kamilla, se transformando em Ultraman Tiga. Ele não sabia mas caiu no plano dela, se tornando Dark Tiga, e assim liberta os três de sua maldição. Os céus do mundo inteiro tornam-se negros e Kamilla vê seus poderes voltarem com força total, virando uma ameaça que nem Ultraman Tiga poderia enfrentar. Kamilla conta que foi traída no passado pelo ancestral de Daigo, que optando por mais poderes, a trancafiou há 30 milhões de anos. Agora que Daigo/Ultraman Tiga não a ama mais, ela pode usar seus poderes sem piedade.

Rena, que pilota uma aeronave perto dali, tenta ajudar Daigo de todas as formas, provando que nessa vida o mais importante é o poder do amor. Uma luta sem precedentes acontece, fazendo Ultraman Tiga cair sem energias no solo, fazendo a esperança da GUTS e da Terra serem lançadas à própria sorte.

O inesperado acontece, a energia do cemitério dos Ultras na ilha reconhece a nobreza de Ultraman Tiga, ativando o modo Glitter Tiga. Numa forma cheia de luz, Ultraman Tiga extermina Kamilla e se despede de Rena que vai embora chorando, enquanto a ilha se destrói indo para o fundo do oceano.

Passando o bastão para o sucessor

Na igreja, Rena reza pela alma de Daigo, quando o vê num jardim próximo dali. Não acreditando, ela corre para ver se é verdade e descobre que não era uma miragem, e acabam ficando juntos.

O tempo passa, Rena e Daigo estão casados e estão indo para uma missão fora do planeta Terra. Daigo se despede do público, desejando sorte ao próximo hospedeiro que passa despercebido ao lado dele, o futuro Ultraman Dyna.

> "Tiga ainda retornará este ano aos cinemas japoneses no filme Great Decisive Battle! The Super 8 Ultra Brothers. Este filme reunirá pela primeira vez oito Ultramans de gerações totalmente diferentes."

Curiosidades

O filme produzido em 2000 foi o terceiro especial do Ultraman Tiga, que já havia lutado ao lado de Dyna e Gaia nos outros especiais. Este filme recorda e faz a ponte entre Tiga e Dyna e possui várias referências entre os dois universos.

Ultraman Tiga foi o retorno das séries Ultras no Japão e mesmo se passando em outro universo, tem grandes referências do universo Ultra tradicional, como a atriz Susume Kurobe, que faz o papel de Rena, que é filha do ator Tatsumi Yano, o Hayata, hospedeiro do Ultraman original.

Tiga ainda retornará este ano aos cinemas japoneses no filme Great Decisive Battle! The Super 8 Ultra Brothers. Este filme reunirá pela primeira vez oito Ultramans de gerações totalmente diferentes: Ultraman, Ultraseven, Ultraman Jack, Ultraman Ace, Ultraman Tiga, Ultraman Dyna, Ultraman Gaia e Ultraman Mebius. Um dos sucessos do Ultraman Tiga na época de sua exibição era justamente o auge do sucesso do grupo V6, do qual o ator e cantor Hiroshi Nagano é membro. O sucesso do grupo fez a música de Ultraman Tiga "Take Me Higher" ser a mais tocada na época. Lembrando que o grupo também é conhecido no Brasil por causa de InuYasha e da primeira abertura, "Change The World", que aqui foi traduzida para português.

Por David Denis Lobão

COURO
DIRETO
DA
FÁBRICA
SAÍDA

Fotos: Juliana Tsukino / Legato

Cosplay na mídia

Quando os cosplayers tornam-se CELEBRIDADES!

Foi-se o tempo em que animê e mangá eram apenas uma curiosidade passageira da imprensa. As matérias sempre carregadas de rótulos como "jovens fantasiados" e procurando explicações psicológicas para as "manias dos otakus" passaram a ganhar respeito dos grandes jornais, tanto na mídia impressa, quanto na televisiva.

A grande mídia passou a se interessar pelo mundo do animê e mangá após dois fatos importantes. Primeiro, a explosão de sucessos no Brasil como "Dragon Ball Z" e "Pokémon". Depois, pelas as filas formadas no Anime Friends 2004, no Espaço das Américas, que chamou a atenção de rádios, jornais, revistas e televisões.

No entanto, o grande "boom" ocorreu durante o Anime Dreams 2005, o pequeno evento saltou de 8.500 para 19 mil pessoas, com a ajuda de um trabalho de divulgação maciça da estreante Ludmilla Paniquar: "Era meu primeiro trabalho profissional na área, então quis fazer muito bem feito. Ainda mais que não era um trabalho terceirizado, eu era funcionária da Yamato, precisava mostrar resultados." E realmente mostrou: Revista Época, Jornal da Band, Agora São Paulo, Jornal Nacional (Globo) e SPTV foram só algumas conquistas dessa jovem que na ocasião tinha apenas 21 anos. "Precisei pegar os contatos do zero, mas tudo correu bem."

Durante o Anime Friends 2005, Ludmilla recebeu no evento o programa TV Fama (Rede TV!), a Revista Veja, Folha de São Paulo, SPTV (com link ao vivo durante toda a tarde), Jornal da MTV, Programa do Ratinho, A Noite É Uma Criança (Band), entre tantos outros veículos. Tal trabalho gerou grande repercussão, visitando locais de eventos como Espaço Transamérica. Ludmilla arrancou elogios de um dos funcionários do local: "O objetivo não é o assessor ser conhecido e popular e sim o assessorado, hoje o Anime Friends e o Anime Dreams são marcas fortes, creio que fiz um bom trabalho."

Foi um longo caminho para a mídia gostar dos concursos de cosplay, mas logo os fãs presenciaram "participações especiais" que ocorreram no concurso de cosplay do Anime Friends 2005. Léo Madeira (MTV) subiu ao palco assim como o Santos do Programa do Ratinho (SBT) e o Homem-Dália de A Noite é uma Criança (Band).

Mas uma repórter que se apaixonou pelo mercado de animê e mangá e já fez duas matérias com o tema foi a ex-Feiticeira Joana Prado. Em uma das pautas, além de mostrar os alunos da escola Areae desenhando, Joana também tentou fazer uma ilustração. "Quando tentei desenhar em arquitetura não deu muito certo. Vamos ver agora", exclamou. Mas a experiência foi produtiva e o professor Fabrizio Yamai a elogiou, mas ela se fez uma autocrítica: "Meu desenho ficou meio estrábico."

Joana praticamente parou o prédio onde fica a escola Areae, funcionários de todos os andares subiram até o local para tirar fotos e pedir autógrafos para a celebridade. "Se ela fosse no evento de vocês faria muito sucesso, ela é bem melhor ao vivo", disse um deles, empolgado, enquanto tentava tirar uma foto da musa.

A equipe da Neo Tokyo conversou com duas cosplayers que participaram de uma das matérias com Joana, as paulistanas Juliana Alves e Monica Somenzari. Elas falam um pouco da experiência de participar falando de cosplay em programas de TV e do encontro com a ex-Feiticeira. Confira!

"O que eu mais gosto é mostrar pras pessoas que cosplayers têm uma vida além do hobby e que a minha vida não é só cosplay, como algumas pessoas pensam."

Neo Tokyo – Como vocês lidam com a mídia? É complicado ser uma "celebridade" entre os cosplayers e sempre ser chamada para dar entrevistas e fazer matérias?

Juliana - Não acho que sou uma celebridade, no Brasil, atualmente, existem muitos bons cosplayers, alguns bem melhores que eu, até. Eu acabo aparecendo um pouco devido à localidade. Como estou localizada no centro de São Paulo, e a maioria das matérias e eventos acontece aqui, assim acabo participando bastante.

Mônica - Eu lido bem, sempre consigo conciliar as entrevistas com a minha rotina, isso nunca me atrapalhou. Sobre ser uma "celebridade" cosplayer, não é complicado, é até muito legal porque eu gosto de dar entrevistas e tudo mais e é muito gratificante que as pessoas elogiem meus cosplays.

NT – Até que ponto é divertido fazer parte de reportagens e ficar mais conhecida e até que ponto isto tem atrapalhado sua rotina?

Juliana - Sempre é divertido fazer reportagens, sempre acontecem coisas inusitadas, lembranças boas que sempre levo comigo. Isso nunca chegou a atrapalhar minha rotina, geralmente as matérias são em horários que estou disponível. O máximo que acontece é "Vi você ontem na TV", é bem engraçado isso.

Mônica - Eu acho muito legal gravar matérias, dar entrevistas e tudo mais. Só me incomoda um pouco nos eventos, quando algumas pessoas não entendem que nem sempre eu estou "disponível" para tirar foto. Tem gente que acha que só porque eu sou uma cosplayer "famosa" eu tenho de ficar sorrindo o dia todo. Eu tento sempre atender o maior número de pessoas, sempre sendo simpática, mas às vezes eu tô correndo para uma palestra, uma entrevista ou mesmo para me apresentar e vem alguém pedindo pra tirar foto e eu peço para a pessoa esperar um pouquinho e ela fica "indignada".

NT – O que você mais gosta nas reportagens? Qual o tipo de matéria que mais lhe agrada?

Juliana - O legal é que sempre acabo conhecendo novas pessoas. O mais divertido são os diretores pedindo pra fazer "caras e bocas". As matérias mais interessantes são as que temos de fazer a performance dos personagens que estamos caracterizadas, assim dá pra mostrar bem como eles são, como eles agem.

Mônica – Bom, o que eu mais gosto é mostrar pras pessoas que cosplayers têm uma vida além do hobby e que a minha vida não é só cosplay, como algumas pessoas pensam. O tipo de matéria que mais me agrada são as de revistas e jornais porque às vezes as matérias televisivas distorcem um pouco o que a gente fala e associam o cosplay a uma coisa que não tem nada a ver com cosplay.

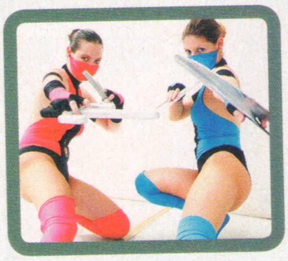
NT – Qual matéria você mais gostou de fazer? Qual deu mais trabalho?

Juliana - A que eu mais gostei foi uma entrevista para o programa "Show Mais", foram quase duas horas de filmagem ao vivo, abordamos muitos assuntos relacionados à cosplay, desde confecção, apresentações, eventos, de como é saudável para os adolescentes freqüentarem esse tipo de evento. Com certeza, foi o mais trabalhoso também, por ser ao vivo e não poder ter erros, olhar pra várias câmeras diferentes praticamente ao mesmo tempo, responder perguntas inusitadas sem muito tempo pra pensar na resposta.

Mônica - Eu adorei fazer uma matéria sobre o WCS na qual fui capa da revista com meu irmão (os dois venceram o concurso no Japão). E a que mais deu trabalho foi uma matéria para a

Por David Denis Lobão

> "Eu me surpreendi muito com a Joana Prado. Ela é muito simpática, aliás uma das repórteres mais simpáticas que já me entrevistou."



TV Aichi, que foi filmada na minha casa. Foi logo depois do WCS e a casa tava uma zona por causa dos cosplays e tudo mais. Foi um recorde arrumar a casa em dois dias (risos).

NT – Qual assunto mais foi abordado com você? Qual a pergunta mais comum em entrevistas?

Juliana - Como trabalho com confecção de cosplays esse é o tema mais abordado comigo. Como eu consigo transformar um desenho, na maioria das vezes quase impossível de fazer, em realidade. É bem difícil fazer alguns cosplays, mas com criatividade e jogo de cintura, acabam ficando perfeitos.

Mônica – No meu caso, o assunto mais abordado é o WCS e como foi no Japão. Tem uma perguntas que quase sempre eu escuto, que é o que me levou a começar a fazer cosplay.

NT – Você virou fã de alguém no meio das reportagens? Algum repórter conquistou você?

Juliana - Geralmente os repórteres têm pouco tempo disponível, sempre atarefados e com pressa (risos), mas sempre dá tempo de conversar um pouco, explicar o que é cosplay e coisas relacionadas. Com certeza, virei fã da Joana Prado, ela é extremamente simpática e atenciosa, foi muito bom gravar com ela.

Mônica – Fã, não, mas todos os repórteres sempre foram muito simpáticos. Eu me surpreendi muito com a Joana Prado. Sempre pensei que ela fosse meio "metida", mas ela é muito simpática, aliás uma das repórteres mais simpáticas que já me entrevistou.

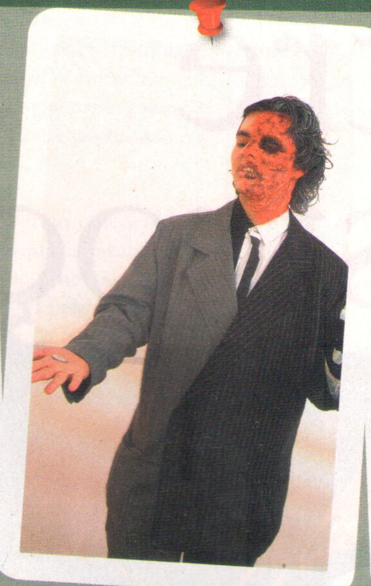
NT – Qual programa você gostaria de ter participado e ainda não foi? De qual apresentador ou jornalista você espera um convite?

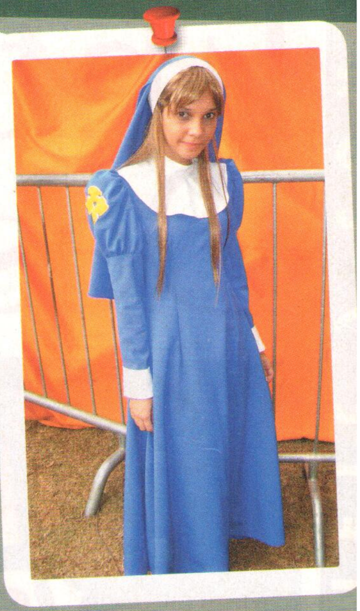
Juliana - Não espero convite de algum programa específico, prefiro deixar as coisas fluírem naturalmente. Dessa maneira, até que já participei de muitos (risos). Mas se pudesse escolher, queria um convite do programa da Ana Maria Braga, ou do Faustão (risos). Seria engraçado fazer uma performance cosplay nesses programas.

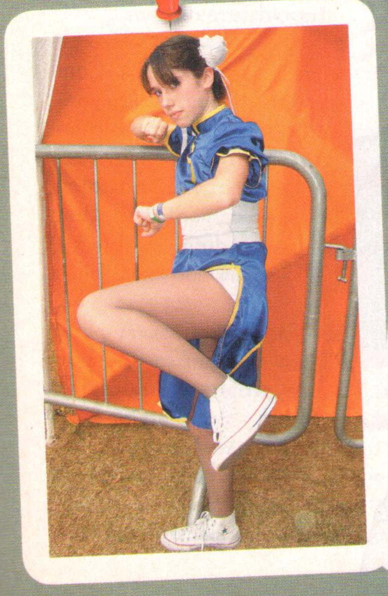
Mônica - Eu sempre quis ir no programa "Fala + Joga" (PlayTV). Quase fui, mas aconteceram uns imprevistos e nem rolou. NT

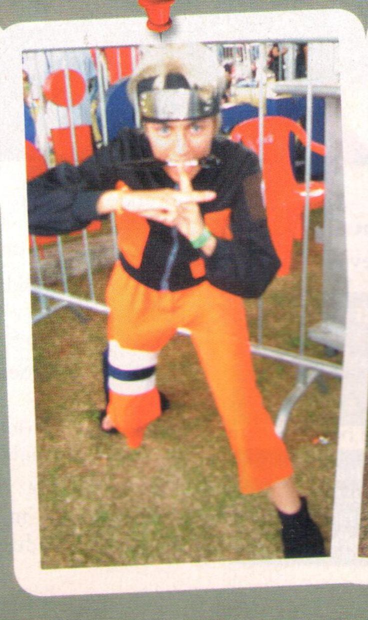
Galeria

Fotos: Leandro Higashi (Kimio)









Entre Destroços

Por Cami Lunas (Ety)

Destroços. Caos. Dor. Trevas.

É o que vejo ao meu redor.

Londres está irreconhecível. Há cadáveres enchendo as ruas de sangue e vísceras. As construções estão em ruínas, e os carros, em chamas. Restos de um dirigível incendiado, e fui eu quem o incendiou. O cenário à minha volta é irreal. Minha visão, antes turva pelo sangue, vai aos poucos clareando. E enfim, entendo o quadro diante de mim.

Sinto uma profunda dor em meu peito.

Então, isso é a guerra...

Antes jamais a tivesse presenciado...

A vampira em mim diz: "Qual é? Vai dizer que não se divertiu arrancando as tripas daqueles nazistas asquerosos?"

A resposta de minha porção humana se reflete nas lágrimas que começam a se formar nos cantos dos meus olhos. "Olhe em volta quantas pessoas morreram. Quantas vidas desperdiçadas, sem terem qualquer culpa. Isso não é nada divertido", são as palavras da eu-humana.

Caminho em meio à destruição. A guerra não mata milhões de pessoas. A guerra mata um cara que tinha uma namorada, um cara que era gay, um cara que gostava de macarronada... E você tem a mesma opinião que eu, não é mesmo?...

...Pip...

"Eu não gosto de Londres. Mas os atendentes dos bares, a velha... Nenhum deles tem porra nenhuma a ver com isso. Esta guerra, nazistas e vampiros... é tudo besteira pra eles. Aquele major gordo, o XIII Capítulo, o Letzte Bataillon, mesmo a Hellsing... estes nomes não significam nada para gente comum e inocente como eles. E agora eles estão mortos, e com mais mortos empilhados por cima deles. E eu... não suporto isso!"

Ah, Pip... Sinto meu coração apertar! Você...

A única coisa que me conforta é saber que agora te trago dentro de mim...

Fiz o que você disse. Com que os nazistas se arrependessem de ter vindo ao mundo... As lágrimas agora rolam por meu rosto... Volto a olhar para o dirigível. Integra-sama... Onde estará?

Não a vi mais. A perdi em meio ao caos, depois de entrarmos no dirigível nazista – onde agora jaz o major. E não sinto a presença dela. Próximo ao dirigível está o corpo da moça Iscariote – acredito ser Heinkel seu nome.

Pelo que posso observar, ela e Walter mataram um ao outro.

Walter...

Quem estava ali era apenas um garoto insolente. Não era o Walter aquele que apareceu diante de nós. Não o Walter que me construiu a Halconnen. O Walter que enquanto eu me desesperava em meio a minha nova condição não-humana, me compreendeu e me ajudou a compreender, me guiou, me ouviu, me acalmou. O Anjo da Morte que, para mim, foi pura e simplesmente... um anjo.

Walter, obrigada por tudo... Eu o amo...

Maldita guerra que nos leva tudo e deixa apenas ruínas. Ainda caminhando, reluto em olhar para os corpos erguidos nas estacas que estão por toda parte. Mantenho os olhos no chão. Vejo restos secos de um espinheiro. Unha-de-helena. É tudo o que restou do padre Alexander Anderson neste mundo. Um padre que nem ao menos teve o direito de um funeral conforme sua religião. Há corpos de outros Iscariotes por aqui. Neste momento, sinto um profundo respeito por todos eles. Lutaram bravamente pelo que acreditam. Merecem reconhecimento. Principalmente padre Anderson.

> *"Desde criança aprendi que todos somos filhos do mesmo Deus, e irmãos do mesmo Cristo. Seja lá por qual nome chamemos esse Deus, seja qual for nossa raça ou de que lugar do mundo somos. O lógico, então, não seria nos reconhecermos como irmãos? Há sentido em haver embate entre a Hellsing e os Iscariotes só pelo fato de uma ordem ser protestante, e a outra, católica? Há sentido em achar que alguém é menos digno de viver neste mundo e lançar bombas sobre eles? A guerra não me faz sentido."*

Lembro-me do orfanato, na minha infância.

Lembro-me de ir à igreja, nas manhãs de domingo.

Meu único momento de paz...

Paz, paz de Cristo
Paz, paz que vem do amor
Lhe desejo irmão...

Minha voz embargada entoa baixinho o cântico daqueles domingos longínquos. Paz. Era tudo o que meu coração desejava naquele momento. Tudo o que me é caro, todos os que amei e que me foram importantes, se foram.

...Paz, e a felicidade
De ver em você
Cristo, nosso irmão...

Desde criança aprendi que todos somos filhos do mesmo Deus, e irmãos do mesmo Cristo. Seja lá por qual nome chamemos esse Deus, seja qual for nossa raça ou de que lugar do mundo somos. O lógico, então, não seria nos reconhecermos como irmãos? Há sentido em haver embate entre a Hellsing e os Iscariotes só pelo fato de uma ordem ser protestante, e a outra, católica? Há sentido em achar que alguém é menos digno de viver neste mundo e lançar bombas sobre eles? A guerra não me faz sentido.

E, neste momento, o mundo em si me faz menos sentido ainda. Porque caiu sobre mim a consciência de que meu mestre Alucard não mais existe. Derrotado pelo seu próprio poder. E pela droga da lei da física. Nunca a entendi quando estava na escola, e agora a odeio profundamente.

Alucard... a aparição envolta em rubro e negro que, em uma noite de lua estonteante, surgiu naquela igreja onde eu estava prestes a ser estuprada e morta. Na tentativa de me agarrar à vida, aceitei a sobrevida que ele podia oferecer.

E não o verei mais. Não há mais o sarcasmo e a inteligência. O ar que consegue ser ao mesmo tempo de superioridade e de carisma. Seriedade e zombaria dividindo o mesmo espaço. Já não existe.

...Se algum dia na vida
Você de mim precisar
Saiba que sou seu amigo
Pode comigo contar

O trecho final quase nem saiu de meus lábios, pois ali mesmo desmoronei. Chorei como há muito não fazia. Chorei como nunca, desde a morte dos meus pais. Perdi tudo novamente. Estou sozinha e perdida, pela terceira vez.

E agora não haveria o juizado me encaminhando a um orfanato. Muito menos, infelizmente, o homem envolto em rubro e negro para me salvar.

Tiro as mãos do rosto e olho para o céu. Entre lagrimas, vejo os primeiros raios de sol despontando no horizonte. Com eles, uma certeza cruza minha mente. É isso.

Respiro fundo e enxugo o rosto nas costas das luvas.

Não ficarei sozinha vagando pela noite. Deixarei o nascer do sol selar meu destino.

Mamãe e papai, me perdoem pelo que eu me tornei. Logo, se Deus permitir, me juntarei a vocês. Sir Integra, não sei onde está. Mas não vejo como possa ter sobrevivido. Então, esteja onde e como estiver, te desejo paz. Senhor Walter, obrigada por tudo.

Pip, estamos juntos.

E, mestre... por tudo o que significa para mim, eu o amo. Perdoe-me por ser fraca, mas não suportaria ficar sozinha. Está acabado.

Paz, enfim.

Paz, paz de Cristo
Paz que vem do amor
Lhe desejo irmão
Paz, e a felicidade
De ver em você
Cristo, nosso irmão

Anil, verde-claro, tons alaranjados. A manhã vai avançando pelo céu. De repente, uma estranha sensação me invade. E o mais confuso de tudo é que, ao mesmo tempo em que é estranha, é familiar...

Mas não é o sol.

Vermelho. Um brilho vermelho.

Depois, o preto.

E uma voz fraca, porém nítida, quebrando o silêncio dessa sangrenta manhã.

- Policial... ■NT

MANDE O SEU TEXTO E PARTICIPE
Gostou deste espaço? Participe e envie seu conto ou fanfic para neo@animepro.com.br. Ele deve ter no mínimo 5 mil caracteres e no máximo 20 mil (sendo assim, dividido em partes).

Notas: A obra Hellsing pertence exclusivamente ao seu criador, Masashi Kishimoto. Esta história tem como finalidade apenas a diversão dos fãs da série, sem nenhum intuito de lucro.

Divulgação

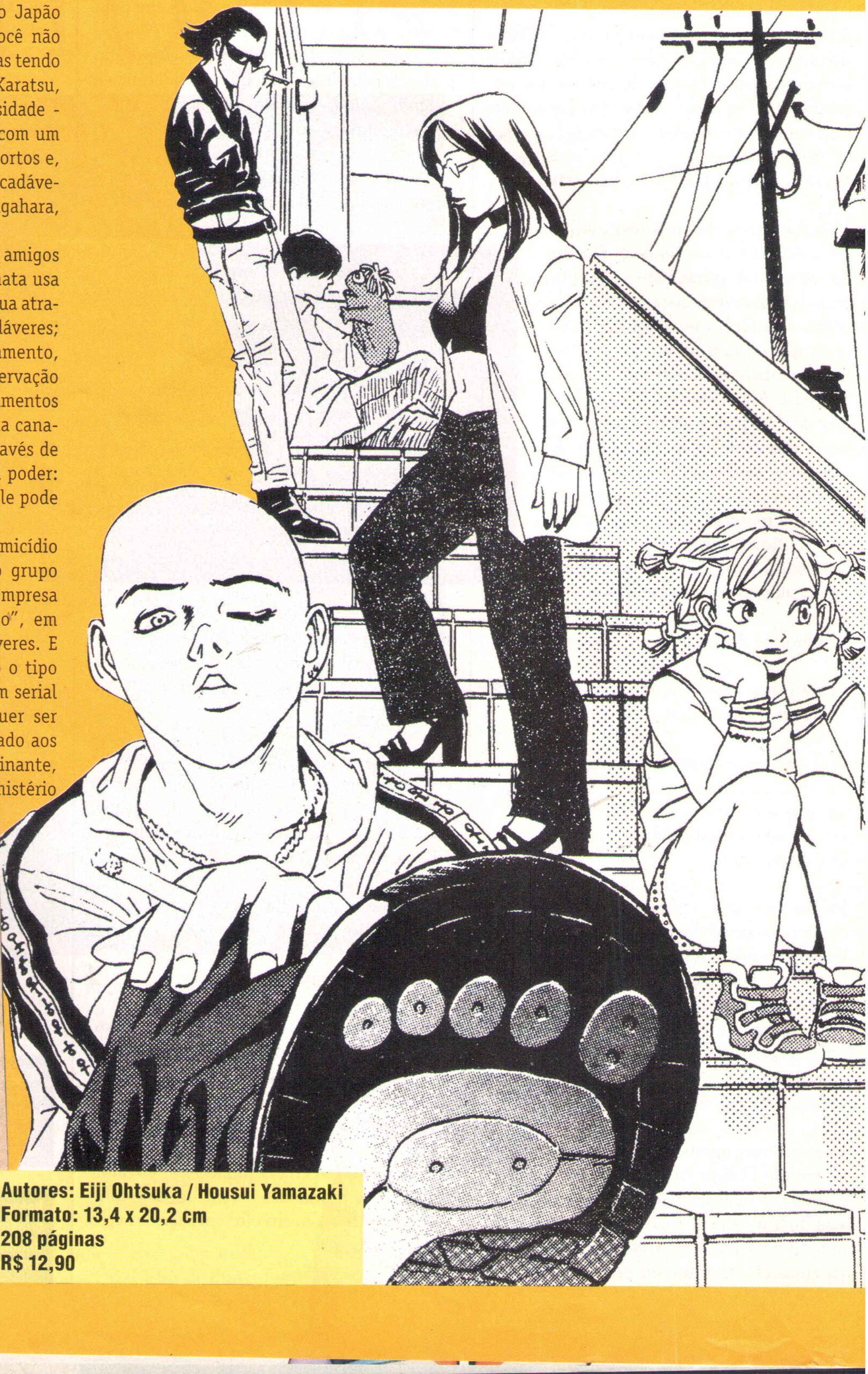
Uma empresa "diferente"

Conrad sem muito alarde lança no Brasil 'Delivery Service Of Corpse', um mangá de terror que promete agradar aos fãs do gênero.

Ser um estudante de budismo no Japão não é fácil, especialmente se você não vier de uma família tradicional. Mas tendo um talento especial como o de Kurô Karatsu, pode tirar algum proveito da universidade - especialmente por entrar em contato com um grupo que se reúne para rezar pelos mortos e, especialmente, dar um boa olhada nos cadáveres que encontram na floresta de Aokigahara, ponto comum de suicídios no Japão.

Assim, Kurô ganha um grupo de amigos cheios de habilidades inusitadas: Numata usa radiestesia (habilidade de encontrar água através do uso de amuletos) para achar cadáveres; Makino é uma especialista em embalsamento, maquiagem e outras técnicas de conservação de corpos; a hacker Aosagi tem conhecimentos avançados de anatomia; enquanto Yata canaliza as vozes de espíritos espaciais através de um fantoche. Kurô também tem o seu poder: assim como um antigo itako (xamã), ele pode se comunicar com os mortos.

Depois de solucionar um caso de homicídio duplo que rendeu uma boa grana, o grupo decidiu usar essas habilidades numa empresa de verdade, a Kurosagi ("grou negro", em japonês) Serviço de Entrega de Cadáveres. E assim eles vão se alistando para todo o tipo de serviços: de vingar as vítimas de um serial killer a ajudar uma velhinha que quer ser enterrada em cemitério antigo destinado aos anciãos - em aventuras com ritmo alucinante, humor negro e uma grande dose de mistério e terror.



delivery service of corpse
黒鷺死体宅配便
FUNCIONÁRIO A
FUNCIONÁRIO B
FUNCIONÁRIO C
FUNCIONÁRIO D
FUNCIONÁRIO E
FUNCIONÁRIO E'
Itako
Radiestesista
Hacker
Embalsamadora
Canalizador
Fantoche
Cinco estudantes de uma universidade budista andam com dificuldade para encontrar emprego na Tóquio de hoje... entre os vivos. Eles então criam uma empresa que tem como clientes os mortos. Aqueles que deixaram algum assunto pendente em vida agora contam com um serviço para resolver seu problema!
CONRAD
roteiro EIJI OTSUKA arte HOUSUI YAMAZAKI
1
peito
cintura
cabeça
quadril
mão
braço
cabelo
antebraço
coxa
pé
perna
panturrilha

- **Autores: Eiji Ohtsuka / Housui Yamazaki**
- **Formato: 13,4 x 20,2 cm**
- **208 páginas**
- **R$ 12,90**

Animê e Mangá

Biblioteca básica

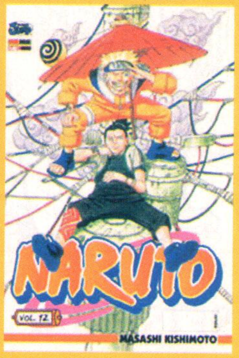
www.comix.com.br

TOP 5 (MANGÁ)
Os mangás mais vendidos da COMIX BOOK SHOP (www.comix.com.br)

1º) NARUTO
2º) Death Note
3º) Bleach
4º) Grimms Mangá
5º) Gantz

GRAVITATION 12
MAKI MURAKAMI
EDIÇÃO FINAL

HUNTER × HUNTER
4
Yoshihiro Togashi



MANGÁS

LANÇAMENTOS:

- Ooru nº 01 R$ 12,90
- Seton nº 1 R$ 15,90
- Naruto nº1 ao 12 R$ 9,90 (cada)
- Jornada ao Oeste vol. 01 R$ 42,90
- Delivery Service Of Corpse nº 01 R$12,90
- Galism nº 1 R$9,90
- Hunter X Hunter nº1 ao 4 R$ 10,90 (cada)
- CDZ – Lost Canvas – A Saga de Hades nº1 ao 4 R$ 10,90 (cada)
- Princess Princess nº1 ao 5 R$ 9,50 (cada)
- Paradise Kiss nº1 ao 4 R$ 9,90 (cada)
- Tarot Café nº1 ao 5 R$ 10,00 (cada)
- Grimms Mangá (ed. única) R$ 11,90
- Zettai Kareshi nº1 ao 6 R$ 9,90 (cada)

NOVIDADES:

- Bleach nº1 ao 10 R$ 9,90 (cada)
- Gantz nº1 ao 10 R$ 9,90 (cada)
- Kil-Dong nº1 ao 4 R$ 9,90 (cada)
- Death Note nº1 ao 10 R$ 10,90 (cada)
- Gravitation nº1 ao 12 R$ 10,95 (cada)
- Lodoss War – A Bruxa Cinzenta nº1 ao 3 R$ 10,50 (cada)
- Samurai Executor nº1 ao 8 R$ 14,90 (cada)
- Samurai Girl nº1 ao 12 R$ 5,90 (cada)
- FullMetal Alchemist nº1 ao 30 R$ 6,90 (cada)
- Love Hina Infinity R$ 19,90
- Astro Boy nº1 ao 3 R$ 9,90 (cada)
- Colégio Feminino Bijinzaka nº1 ao 3 R$ 9,90 (cada)
- A Serpente Vermelha R$ 24,90
- InuNeko nº1 ao 3 R$ 5,90 (cada) (só para adultos)
- Warcraft nº1 ao 3 – Trilogia da Fonte do Sol R$ 9,90 (cada)
- Battle Royale nº1 ao 13 R$ 12,90 (cada)
- Lodoss War – A Lenda do Cavaleiro nº1 ao 6 R$ 9,50 (cada)
- FullMetal Panic nº1 ao 9 R$ 9,50 (cada)
- .hack nº1 ao 7 R$ 5,90 (cada)
- Trigun nº1 e 2 R$ 18,90 (cada)
- Mangá 1945 R$ 14,00
- Blood –The Last Vampire (ed. única) R$ 9,90
- Estranho Mundo de Jack-Mangá (ed. única) R$ 14,90
- Witchblade nº1 e 2 R$ 9,90 (cada)
- Sócrates in Love (ed. única) R$ 19,90
- Conde Cain nº1 ao 8 R$ 9,50 (cada)
- Cowa! (Akira Toriyama, ed. única) R$ 14,90
- Lodoss War - A História de Deedlit nº1 e 2 R$ 10,50 (cada)
- Crying Freeman nº1 ao 10 R$ 9,50 (cada)
- Samurai Champlo nº1 e 2 R$ 9,50 (cada)
- Uzumaki – A Espiral do Horror nº1 ao 3 R$ 12,00 (cada)
- Nekomajin (ed. especial) R$ 24,90
- Panorama do Inferno R$ 12,00
- Monster nº1 ao 10 R$ 12,00 (cada)
- Princess Ai nº1 ao 3 R$ 12,00 (cada)
- Yuki nº1 ao 6 R$ 12,00 (cada)
- Sanctuary nº1 ao 5 R$ 12,00 (cada)
- Karekano nº1 ao 12R$ 9,50 (cada) e nº13 ao 21 R$ 9,90 (cada)
- El Hazard nº1 ao 6 R$ 5,90 (cada)
- Yu-Gi-OH nº1 ao 18 R$ 10,90 (cada)
- Merupuri nº1 ao 4 R$ 9,50 (cada)
- Tsubara Chronicles nº1 e 10 R$ 5,90 (cada) e nº11 e 12 R$ 6,90 (cada)
- xxxHolic nº1 e 10 R$ 5,90 (cada) e nº11 e 12 R$ 6,90 (cada)
- O Tigre e o Dragão nº1 ao 10 R$ 8,90 (cada) e nº11 R$ 17,80
- MaruSaku – Histórias Curtas (Akira Toroyama) Vol.1 ao 3 R$ 14,90 (cada)
- Angry nº1 e 6 R$ 9,90 (cada)
- Negima nº1 a 21 R$ 5,90 (cada) e nº 21 e 22 R$ 6,90 (cada)
- Priest nº1 ao 16 R$ 10,00 (cada)
- Planet Blood nº1 ao 11 R$ 10,00(cada)
- Angel Sanctuary nº1 ao 25 R$ 5,50 (cada) nº26 ao 36 R$ 5,90 (cada)
- Berserk nº1 ao 36 R$ 5,90 (cada)
- Fruits Basket nº1 ao 23 R$ 9,80 (cada)
- Evangelion – Iron Maiden nº1 ao 4 R$ 6,30 (cada) e nº5 ao 12 R$ 6,90 (cada)
- Slam Dunk nº1 ao 31 R$ 9,90 (cada

COMPLETE SUA COLEÇÃO

- Onegai Teacher nº1 e 2 R$ 9,80 (cada)
- Tokyo Babylon nº1 ao 7 R$ 9,80 (cada)
- Quark nº1 ao 3 R$ 9,90 (cada)
- Angelic Layer nº1 ao 5 R$ 9,80 (cada)
- Ring - O Chamado nº1 e 2 R$ 13,90 (cada)
- Megamen NT Warrior nº1 ao 6 R$ 5,90 (cada)
- Love Junkies nº1 ao 42 R$ 5,50 (cada) e nº45 R$ 5,90 (só para adultos)
- Mouse nº1 ao 14 R$ 9,80 (cada) (só para adultos)
- Cavaleiro do Zodíaco G nº1 ao 10 R$ 12,90 (cada)
- Samurai X nº 1a 4,6,9 ao 34 R$ 2,90 (cada) nº 35 ao 48 R$ 3,90 (cada) nº 49 ao 56 R$ 4,90 (cada)
- Samurai X – Especial R$ 4,50
- Love Hina nº1,3 ao 14 e 16 R$ 3,50 (cada) nº17 ao 27 R$ 3,90 (cada) nº 28 R$ 4,90
- Video Girl AI nº1 ao 18 R$ 2,90 (cada) nº19 ao 24 R$ 3,90 (cada) nº 25 ao 30 R$ 4,90 (cada)
- Shaman King nº1 ao 49 R$ 4,50 (cada) nº50 ao 64 R$ 4,90 (cada)
- Sakura Card Captor nº2 ao 24 R$ 2,90 (cada)
- Inu Yasha nº5 ao 6 R$ 3,50 (cada) nº7 ao 12 R$ 3,90 (cada) nº13 ao 30 R$ 4,50 (cada) nº 31 ao 95 R$ 4,90 (cada) nº 96 ao 103 R$ 4,90 (cada)
- Princesa e o Cavaleiro nº1 ao 4 R$ 3,50 (cada) nº 5 ao 8 R$ 3,90 (cada)
- YuYu Hakushô nº2 ao 4 R$ 3,50 (cada) nº 5 ao 14 R$ 3,90 (cada) nº 15 ao 38 R$ 4,90 (cada)
- Chobits nº 2 ao 15 R$ 4,90 (cada) nº 16 R$ 5,90
- Cowboy Bebop nº 1 ao 6 R$ 4,90 (cada)
- Gunnm nº 1 ao 18 R$ 4,90 (cada)
- X 1999 nº 1 ao 18 R$ 9,80 (cada)
- Bastard nº 1 ao 23 R$ 9,80 (cada)
- Star Wars Episodio I – A Ameaça Fantasma nº 1 e 2 R$ 3,90 (cada)
- Guerra Nas Estrelas – O Império Contra Ataca nº 1 ao 4 R$ 3,90 (cada)
- Guerra Nas Estrelas – Uma Nova Esperança nº 1 ao 4 R$ 3,90 (cada)
- Guerra Nas Estrelas - O Retorno de Jedi nº 1 ao 4 R$ 3,90 (cada)
- BT'X nº1 ao 16 R$ 9,80 (cada)
- Peach Girl nº2 ao 4 R$ 3,90 (cada) nº5 ao 7 R$ 4,50 (cada) nº8 ao 11 R$ 4,90 (cada) nº12 ao 24 R$ 5,50 (cada) nº25 e 26 R$ 5,90(cada)
- Dragon Ball nº1 ao 32 R$ 3,90 (cada)
- Dr. Slump nº1 ao 6 R$ 4,50 (cada) nº7 ao 14 R$ 5,20 (cada)
- Dragon Ball Z nº1 ao 29 R$ 3,90 (cada) nº30 ao 51 R$ 4,90 (cada)
- Cavaleiros do Zodíaco nº1 ao 21 R$ 3,90 (cada) nº22 ao 25 R$ 4,50 (cada) nº26 ao 48 R$ 5,90 (cada)
- Fushigi Yûgi nº1 ao 9 R$ 4,50 (cada) nº10 ao 36 R$ 5,20 (cada)
- Blade nº1 ao 28 R$ 5,20 (cada) nº 29 ao 34 R$ 5,90 (cada) nº35 ao 38 R$ 6,90 (cada)
- Chonchu nº1 ao 15 R$ 9,90 (cada)
- Guerreiras Mágicas nº 1 ao 12 R$ 3,40 (cada)
- One Piece nº1 ao 9 R$ 4,50 (cada) nº 10 ao 38 R$ 5,20 (cada) nº 39 ao 60R$ 5,90 (cada) nº61 ao 66 R$ 6,30 (cada)
- Éden nº2 ao 7 R$ 3,90 (cada) nº 8 ao 11 R$ 4,50 (cada) nº 12 e 14 R$ 4,90 (cada) nº 15 ao 20 R$ 5,50 (cada) nº21 e 22 R$ 5,90 (cada)
- Lobo Solitário nº 1 ao 28 R$ 12,90 (cada)
- Slayers nº1 ao 7 R$ 4,90 (cada) nº 8 e 17 R$ 5,50 (cada)
- Ragnarök nº 3 ao 19 R$ 5,90 (cada)
- NG Evangelion nº 4 ao 12 R$ 4,50 (cada) nº 13 ao 16 R$ 5,30 (cada) nº 17 ao 18 R$ 6,30 (cada) nº 19 e 20 R$ 6,90(cada)
- Vagabond nº 1 ao 11 R$ 5,50 (cada) nº 12 ao 40 R$ 6,30 (cada) nº 41 ao 44 R$ 6,90 (cada)

LIVROS E ALBUNS DE LUXO

- Transformers – Ed. Encadernada R$ 10,90 (cada)
- Robotech – Ed. Encadernada R$ 10,90 (cada)
- Samurai das Tesouras R$ 39,00
- Estratégia Samurai R$ 32,90
- Minha Vida Como Gueixa R$ 39,90
- Tokyo Girls R$ 49,90
- Gestos Japoneses R$ 19,90
- Guia da Cultura Japonesa - São Paulo R$ 49,00
- Almanaque da Cultura Pop Japonesa R$ 34,00
- Mangá – Como o Japão Reinventou os Quadrinhos R$ 75,00
- Aprenda Japonês Lendo Mangá Vol.1 ao 3 R$ 24,90 (cada)
- Kana & Mangá Vol.1, 2 e 3 R$ 14,90 (cada)
- Para Se Descolar em Japonês R$ 24,90
- Técnicas de Desenhar Mangá Vol.1 a 3 R$ 29,00 (cada)
- Sudoku & Mangá R$ 9,90
- As Histórias Preferidas das Crianças Japonesas Vol. 1 e 2 R$ 29,00 (cada)
- A Arte da Guerra – Sunzi (Sun Tzu) Ed. Bilíngüe R$ 19,90
- O Livro dos Cinco Anéis R$ 48,90
- Adolf Vol. 1 ao 5 R$ 27,90 (cada)
- Che – Uma Biografia R$ 23,50
- Nausicaa Vol. 1 ao 4 R$ 29,90 (cada)
- Bambi Vol. 1 ao 3 R$ 22,00 (cada)
- Enciclopédia dos Samurais (livro) R$ 49,00
- A Arte do Ninja - Entre Ilusão e Realidade R$ 49,00
- Sade Ed. Especial (proibido para menores de 18 anos) R$ 13,90
- Tempest Ed. Especial (proibido para menores de 18 anos) R$ 14,90
- Mulheres Ed. Especial (proibido para menores de 18 anos) R$ 33,00
- Sandland (Akira Toriyama – Ed. Especial) R$ 14,90
- Enciclopédia Cavaleiros do Zodíaco R$ 38,00
- Enciclopédia Dragon Ball Z R$ 45,00
- Cavaleiros do Zodíaco – Gigantomaquia Vol. 1 e 2 R$ 25,00 (cada)
- O Grande Livro do Mangá R$ 39,00
- Vampiro que Ri R$ 29,00
- Paraíso – O Sorriso do Vampiro R$ 33,00
- Osamu Tezuka Uma Biografia Mangá 1928-1945 R$ 36,00
- Osamu Tezuka Uma Biografia Mangá 1945-1960 R$ 36,00
- Osamu Tezuka Uma Biografia Mangá 1960-1975 R$ 29,00
- Osamu Tezuka Uma Biografia Mangá 1975-1989 R$ 29,00
- Dragon Ball - Ed. Definitiva Nº 1 ao 13 R$ 19,90 (cada)
- Vagabond – História de Musashi – Ed. Definitiva nº 1 ao 6 R$ 25,00 (cada) nº 8 ao 14 R$ 27,50 (cada)
- Samurai X Kaden R$ 49,00
- Como Desenhar Mangá Vol. 1 e 2 R$ 29,00 (cada)
- Japonês em Quadrinhos R$ 47,00
- Japonês em Quadrinhos – Caderno de Exercícios R$ 20,00
- Japonês em Quadrinhos Vol.2 R$ 47,00
- Japonês em Quadrinhos Vol.2 Caderno de Exercícios R$ 20,00
- Dungeons Crawlers Encadernada R$ 9,90
- Nosferatus (Arthur Garcia) R$ 16,90
- Buda Vol. 1 ao 14 R$ 19,90 (cada)
- Anime Comics – YuYu Hakushô Vol. 1 ao 3 R$ 19,90 (cada)
- Anime Classics – Cavaleiros do Zodíaco Vol. 1 ao 4 R$ 13,90 (cada)

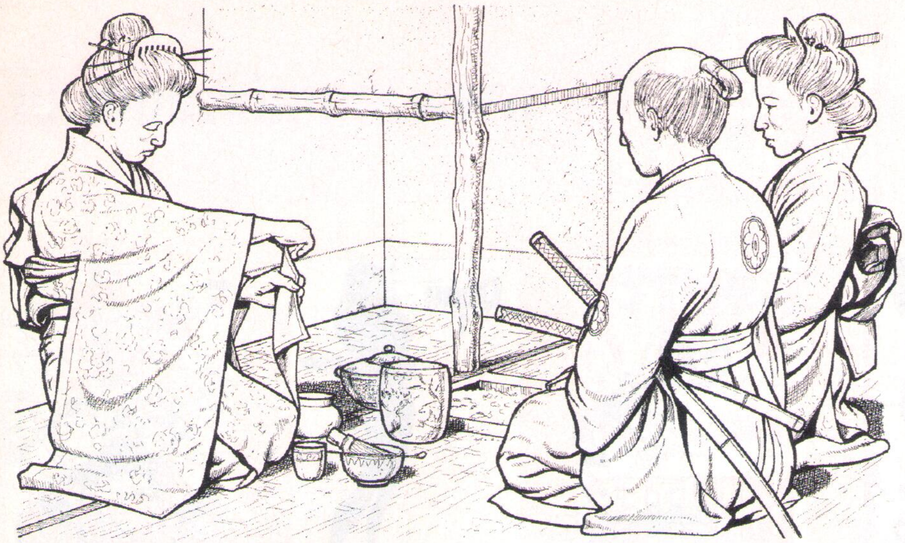
CARDGAMES

Yu-Gi-Oh! (Em Português – Originais)

- Deck Estrutura - Chama da Destruição (Maço contém 40 cartas) R$ 29,90
- Deck Estrutura - Insanidade Zumbi (Maço contém 40 cartas) R$ 29,90
- Deck Estrutura - Rugido do Dragão (Maço contém 40 cartas) R$ 29,90
- Deck Estrutura - Fúria das Profundezas (Maço contém 40 cartas) R$ 29,90
- Pacote Dragão Branco de Olhos Azuis (Contém 9 Cartas) R$ 9,90
- Pacote Alma do Duelista (Contém 9 Cartas) R$ 9,90
- Pacote Predadores Metálicos (Contém 9 Cartas) R$ 9,90
- Pacote Ascensão do Destino (Contém 9 Cartas) R$ 9,90
- Pacote O Milênio Perdido (Contém 9 Cartas) R$ 9,90
- Pacote Revelação Negra (Contém 13 Cartas) R$ 9,90
- Pacote Eternidade Flamejante (Contém 9 Cartas) R$ 9,90
- Pacote Revolução Cibernética (Contém 9 Cartas) R$ 9,90

Onde Encontrar:
Comix Book Shop
Alameda Jaú, 1998, Jardins -
São Paulo (SP) CEP 01420-002.
Telefone: (0xx11) 3061-3893
Site: www.comix.com.br

Por Minami Keizi



SETSUBUN

Setsubun é um ritual que se realiza cada ano, no início de cada estação, porém que está mais ligado ao começo da primavera. Setsu, significa literalmente separação em partes ou seções. Este termo está ligado às divisões do ano solar, baseadas no calendário lunar japonês, de onde aos princípios do mês de fevereiro (dia 3 ou 4) se termina o período Daikan (de frio severo), e começa o período Risshun, mais conhecido como a primavera.

ARROZ COM NABOS

Nos primórdios do Século XX, o Japão passou por uma crise de miséria de fome. O arroz, mantimento de primeira necessidade nipônica, faltava na mesa do povo. Quem tinha, para dar mais volume, cozinhava com nabos. Começou a imigração para o Brasil naquela época.

MUSEU HISTÓRICO DE NARA

EM NARA, HÁ UM DEPÓSITO HISTÓRICO CONHECIDO PELO NOME DE SHOSSOIN. ENCONTRAM-SE NELE MUITAS RELÍQUIAS HISTÓRICAS: ESPELHOS, ESPADAS. INSTRUMENTOS MUSICAIS, TECIDOS ETC., USADOS PELO IMPERADOR SHOMU, QUE GOVERNOU O JAPÃO DE 701 ATÉ 756.

A BRAVA GUERREIRA

EM TEMPOS DE GUERRA, SE O LAR DO SAMURAI ERA ATACADO, A MULHER DEVIA DEFENDER O LUGAR JUNTO A SEU COMPANHEIRO, FREQÜENTEMENTE ELA DEFENDIA USANDO ARCO E FLECHAS. ARMAS DAS QUAIS TINHA GRANDE DOMÍNIO, INFRINGINDO GRAVES DANOS E MORTES ENTRE OS ATACANTES. EM CASO DE SER INVADIDO A RESIDÊNCIA OU CASTELO E TENDO DE LUTAR CORPO A CORPO, A MULHER DO SAMURAI TAMBÉM O FAZIA. ANTIGOS REGISTROS NOS NARRAM DE MULHERES LUTANDO FEROZMENTE EMPUNHANDO A NAGUINATA (VARA LONGA DE MADEIRA COM UMA AFIADA LÂMINA EM UMA DAS PONTAS).

O SÍMBOLO DO RENASCER

O Setsubun é um dia de júbilo, pois a vida dos japoneses está marcada pelas estações, que dão muita importância a elas. A chegada da primavera lunar está associada com o regresso do sol, a mudança nas temperaturas, a renovação da natureza, a mente e o espírito, a expulsão dos demônios. E o simbolismo do renascer.

O ANO NOVO CHINÊS

Os japoneses importaram o ritual do Setsubun da China (Dinastia Ming), a partir da Era de Nara (710-794). Era a despedida do ano (Toshi Koshi), e saudação de ano novo. Os chineses celebram o ano novo, regendo-se pela mudança no calendário lunar. Por exemplo, em 2008, a data do ano novo chinês caiu no dia 07 de fevereiro. Neste mesmo dia começou o ano astral sob o domínio do Rato, do Elemento Terra, yang, do Horóscopo Chinês. No Japão, o ano astral sempre se inicia no dia 1º de janeiro, pelo Horóscopo Japonês.

CRONOLOGIA DO JAPÃO

1646 – A Dinastia Ming pede auxílio ao Japão para enfrentar Ching.
1649 – Novas opressões sobre os camponeses.
1650 – Os lavradores foram proibidos de usar armas de fogo.
1653 – Foi construída a represa de Tamagawa para abastecer a cidade de Edo.
1654 – Placas anunciando a proibição do cristianismo foram colocadas nas vias públicas.
1655 – Estabelecido o valor do ouro e da prata.
1657 – Tokugawa Mitsukuni inicia a compilação do Dai-nihon-shi (História do Grande Japão).
Um grande incêndio (furissode kaji) mata mais de 10 mil na cidade de Edo.
1658 – Executados 600 cristãos em Kyushu.
1662 – Rebelião dos lavradores em Noto.
1664 – Estabelecido o correio rápido entre três grandes cidades: Edo. Kyoto e Osaka.

SUPERSTIÇÕES NIPÔNICAS

- Deve-se sempre arrumar o cobertor e travesseiro, de maneira que se durma virado para o sul, nunca para o norte. Essa é a posição que o corpo de uma pessoa morta é colocado, em um funeral budista.

- Tirar uma fotografia com 3 pessoas, fará com que a pessoa que estiver no meio das outras duas, morra logo ou sofra uma grande tragédia.

- Muitas pessoas cobrem os espelhos do quarto, à noite, por medo que uma mulher de outro mundo atravesse o espelho e os leve embora para sempre.

O SUÍCIDO DE HONRA

Em caso de se ver em situação de perigo de morte, a mulher do samurai cometia o suicídio de honra. Para esta finalidade, ela carrega um pequeno punhal chamado kaiken nas pregas de seu quimono. Tomada a decisão, a nossa heroína atava os pés na altura dos joelhos para não cair em uma posição indecente depois de morta. Apoiava o punhal em sua garganta e com um movimento rápido cortava a jugular.

A MULHER DO SAMURAI

Durante os períodos antigos do Japão, na classe dos bushis (guerreiros), a mulher ocupava funções importantes apesar de não ter autoridade. Tinha que cuidar da cozinha e da roupa de todos os membros da casa, também supervisionava o penteado de seu marido. Recordemos que o samurai usava uma ampla parte da frente da cabeça raspada e o cabelo recolhido sobre a nuca. Quando o homem não se encontrava em casa, fato que acontecia com freqüência, a mulher assumia o controle do lugar, isso incluía, inclusive, os trabalhos domésticos e a segurança.

SAMURAIS INESQUECÍVEIS

Ele foi uma espécie de Robin Hood: roubava dos ricos para distribuir aos pobres. Apelidava-se Nezumi Kozô, ou seja, Rato Garotão. Foi o mais famoso ladrão que agia nas noites de Edo. Não existia cofre inexpugnável para ele. Roubou os mais ricos comerciantes da época e fez a alegria da periferia. De repente, o famigerado ladrão sumiu. Dizem que foi capturado e executado pelos gendarmes.

ESCOLA DE MANGÁ NÃO É TUDO IGUAL.
COMPARE ANTES DE ESCOLHER ONDE ESTUDAR.

TRABALHOS DE ALUNOS QUE ATUALMENTE PRODUZEM ARTE PROFISSIONALMENTE NO ESTÚDIO DA AREAE

ABSOLUT VODKA
ACTIVIA
ANIMAX
AXE
Bradesco
CITROËN
CloseUp
Comfort
ÉPOCA
HELLMANN'S
Itaú
KIBON
McDonald's
NOKIA
OMO
Rexona
SEDA
Unilever
Unimed
Liberdade
Rudge Ramos

ALGUNS DOS CLIENTES ATENDIDOS PELO ESTÚDIO DA AREAE

AMPLA INFRA-ESTRUTURA

PROFESSORES ALTAMENTE QUALIFICADOS

- ENSINO INDIVIDUAL
- AMBIENTE DESCONTRAÍDO
- ENCAMINHAMENTO PROFISSIONAL DOS ALUNOS COM BOM DESEMPENHO NAS AULAS

MATRIZ LIBERDADE - Fone: (11) 3207-7624
R. da Glória, 279 - cj. 55 - Liberdade - São Paulo

FILIAL RUDGE RAMOS - Fone: (11) 4368-9173
R. Uberaba, 44 - Rudge Ramos - S. Bernardo do Campo

Horário de atendimento: de segunda à sabado das 9:00h às 18:00h
www.areae.com.br - contato@areae.com.br

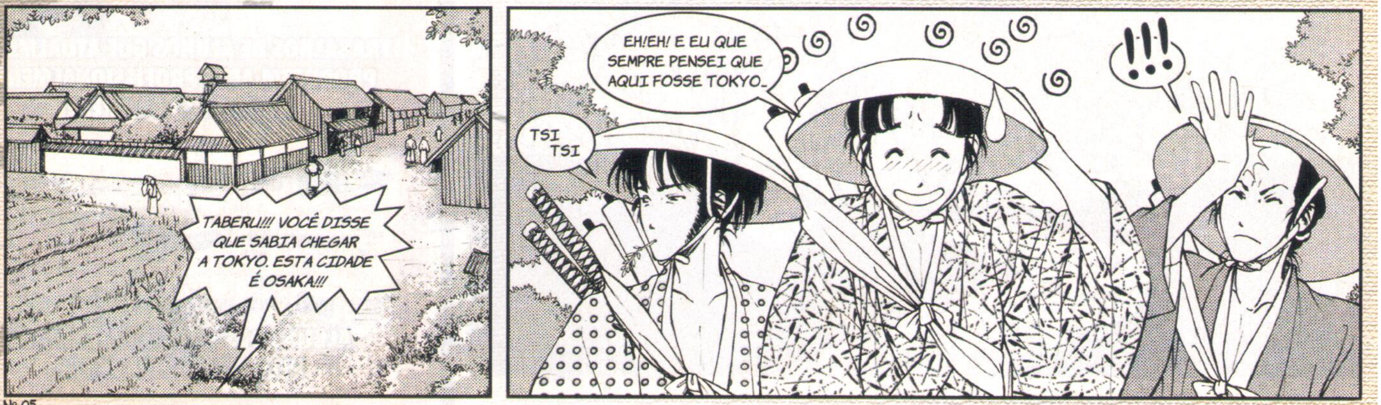
areae
escola de mangá

QUEM COMPARA, ESTUDA AQUI.

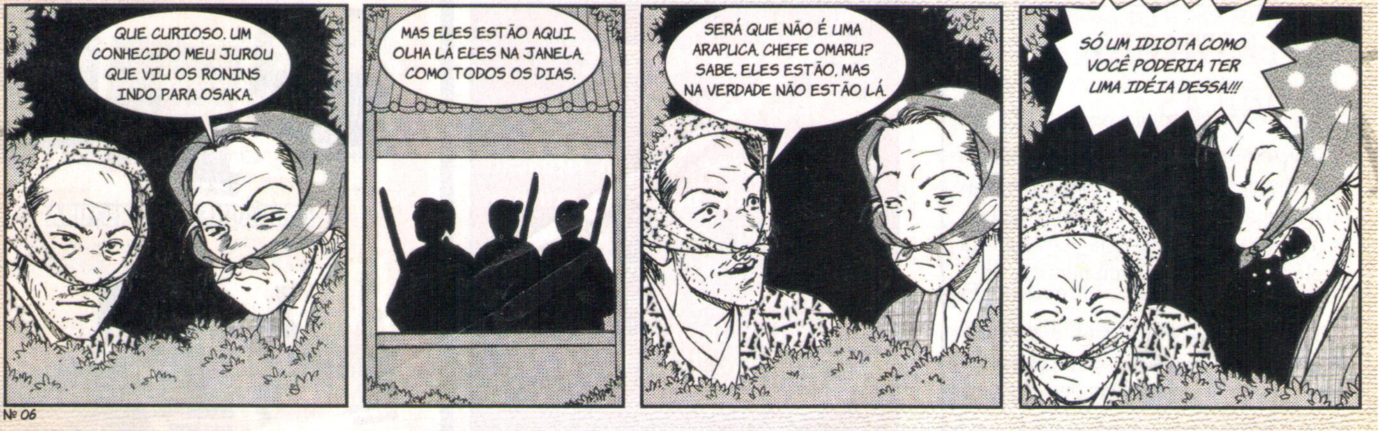
* Artes produzidas por: Bianca Lucchesi, Camila Macedo, Harumi Odagiri e Diogo Saito

RONINS
Studio Seasons

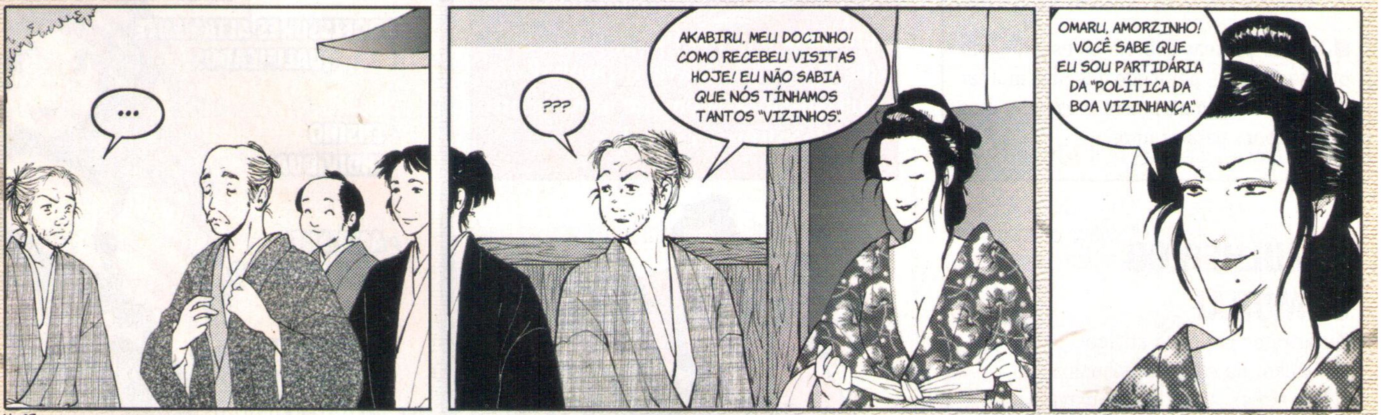
Os ronins partem para Tokyo com intuito de pintar a mansão de Hakora Shigi, deixando alguns desafetos para trás...


TABERU!!! VOCÊ DISSE QUE SABIA CHEGAR A TOKYO. ESTA CIDADE É OSAKA!!!
EH!EH! E EU QUE SEMPRE PENSEI QUE AQUI FOSSE TOKYO...
TSI TSI
!!!

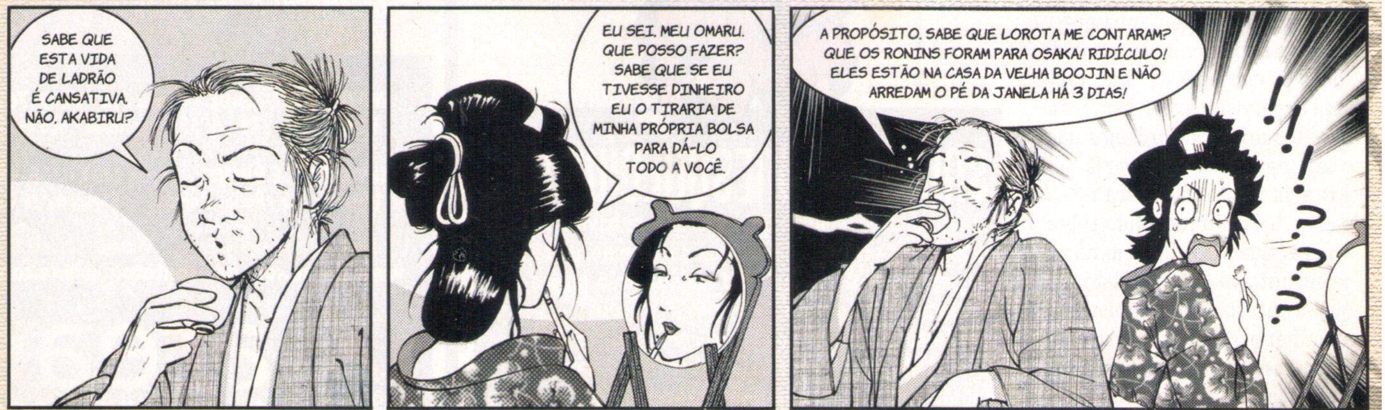
Nº 05


QUE CURIOSO. UM CONHECIDO MEU JUROU QUE VIU OS RONINS INDO PARA OSAKA.
MAS ELES ESTÃO AQUI. OLHA LÁ ELES NA JANELA. COMO TODOS OS DIAS.
SERÁ QUE NÃO É UMA ARAPUCA, CHEFE OMARU? SABE, ELES ESTÃO, MAS NA VERDADE NÃO ESTÃO LÁ.
SÓ UM IDIOTA COMO VOCÊ PODERIA TER UMA IDÉIA DESSA!!!

Nº 06


...
???
AKABIRU, MEU DOCINHO! COMO RECEBEU VISITAS HOJE! EU NÃO SABIA QUE NÓS TÍNHAMOS TANTOS "VIZINHOS".
OMARU, AMORZINHO! VOCÊ SABE QUE EU SOU PARTIDÁRIA DA "POLÍTICA DA BOA VIZINHANÇA".

Nº 07


SABE QUE ESTA VIDA DE LADRÃO É CANSATIVA, NÃO, AKABIRU?
EU SEI, MEU OMARU. QUE POSSO FAZER? SABE QUE SE EU TIVESSE DINHEIRO EU O TIRARIA DE MINHA PRÓPRIA BOLSA PARA DÁ-LO TODO A VOCÊ.
A PROPÓSITO. SABE QUE LOROTA ME CONTARAM? QUE OS RONINS FORAM PARA OSAKA! RIDÍCULO! ELES ESTÃO NA CASA DA VELHA BOOJIN E NÃO ARREDAM O PÉ DA JANELA HÁ 3 DIAS!
!!???

Nº 08

© 2008 STUDIO SEASONS. WWW.STUDIO.SEASONS.NOM.BR

CONTINUA...

Se ligue nos seriados e filmes mais emocionantes!

PROMOÇÃO Concorra a bonecos de LOST
Séries de TV
Animação
Quadrinhos
Cinema
CRASH
100 páginas de informação
SMURFS
HEROES X CAMINHOS DO CORAÇÃO
O SÁBIO HOMER SIMPSON
LETRA TRADUZIDA
ERROS EM STAR WARS
OS MELHORES EPISÓDIOS DO CHAPOLIN
24 HORAS
O que a greve causou?
WER RANGERS
nova fase
s Ultravelozes
VEL E DC
vista
siva
POLIS
Cultura!
MAN
a saga
NÚMERO 15 - PREÇO R$ 7,90
108
CURIOSIDADES DE EXTREMA IMPORTÂNCIA SOBRE
LOST
O BRASIL NA SÉRIE
A FILOSO

A revista **CRASH** traz o mais amplo conteúdo do que foi e do que é notícia no fascinante mundo do cinema, séries de TV animação e quadrinhos.

Muita informação sobre as novidades, o que está em cartaz, o que vem por aí e o que fez a história do entretenimento no Brasil e no mundo.

NAS BANCAS
www.escala.com.br
ou (11) 3855-1000

EDITORA escala

CENTER anime club
Samurai X
o Tenge
01
Jaspion
01
HunterXHunter
01
Gantz
FullMetal Alchemist
BARBARA LINHARES - suu_hideto@yahoo.com.br

www.centeranimeclub.com

CENTER anime club

Muito mais qualidade você encontra aqui!
Fornecemos nossa Lista de Títulos no site!

Munhequeiras, Bandanas, Chaveiros, Camisetas, Colar, Cosplay, Mangás
Acessórios para Cosplay, Animes, Mouse Pad, J-Music, Bonecos Importados

Rua Trajano, 64 Loja 13 - Lapa (11) 3675-5202
Rua 12 de Outubro, 326 - Lapa - (11) 7833-2355
São Paulo - SP
centeranimeclub@hotmail.com